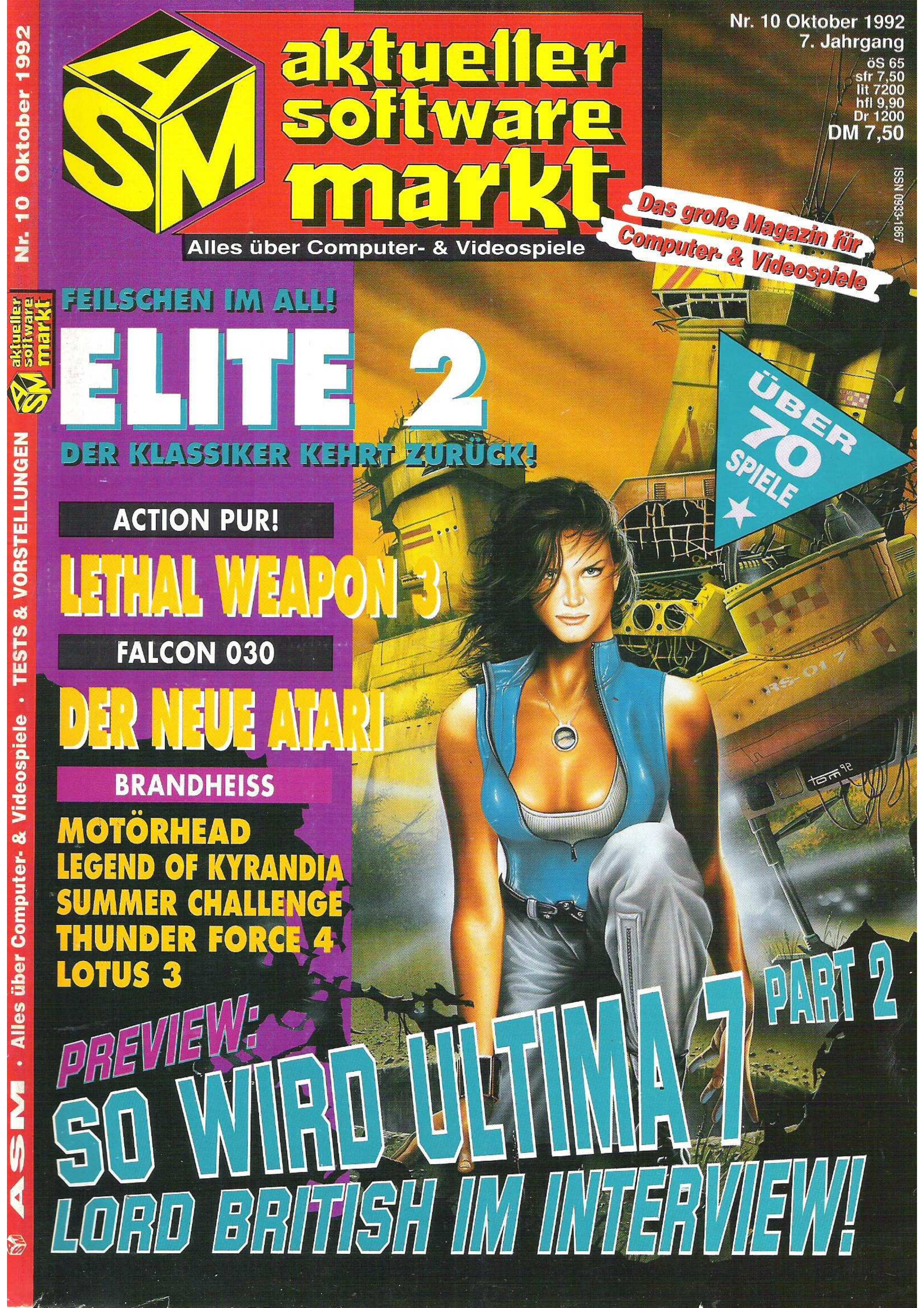
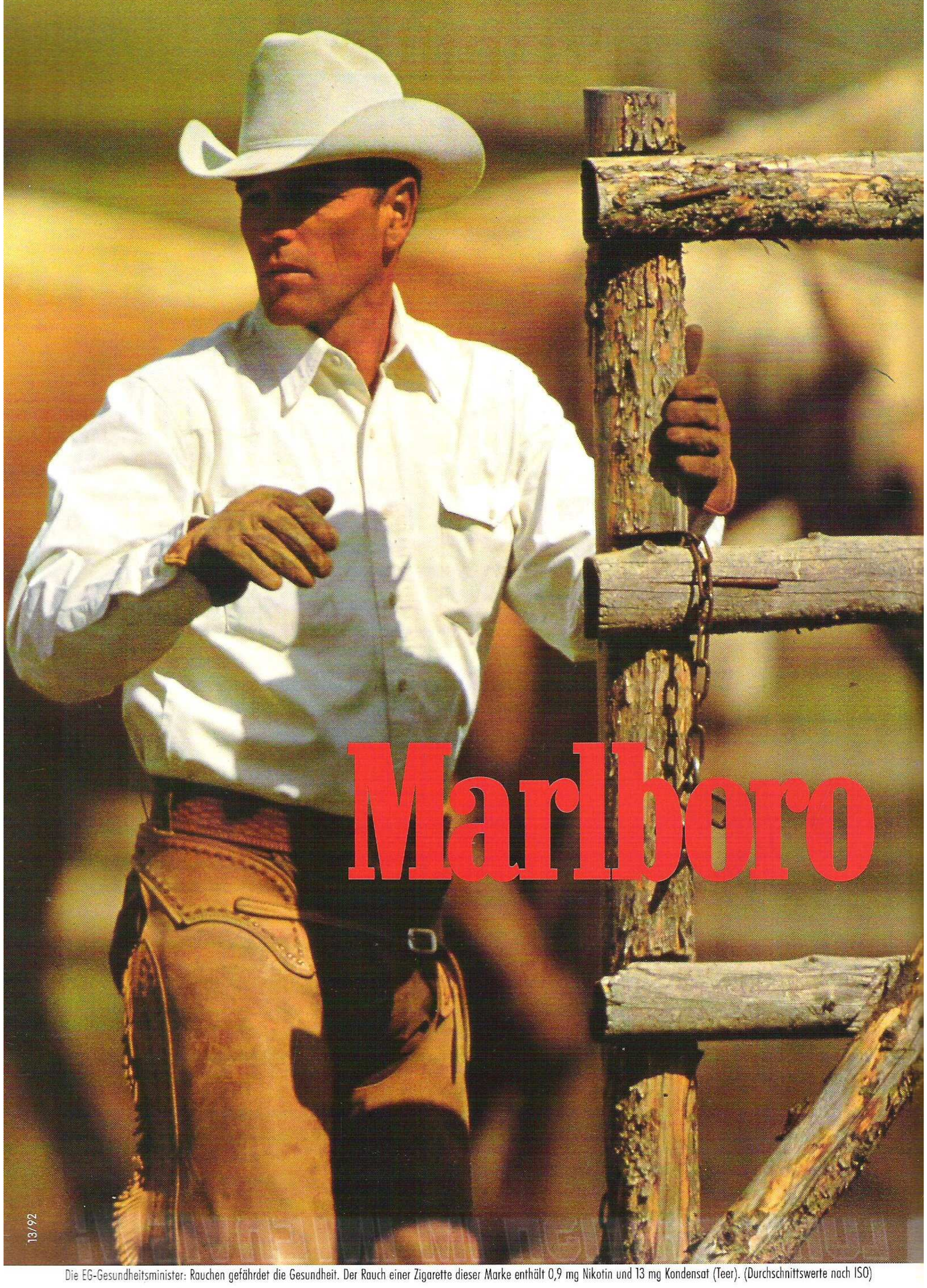


Nr. 10 Oktober 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
FEILSCHEN IM ALL!
ELITE 2
DER KLASSIKER KEHRT ZURÜCK!
ÜBER 70 SPIELE
ACTION PUR!
LETHAL WEAPON 3
FALCON 030
DER NEUE ATARI
BRANDHEISS
MOTÖRHEAD
LEGEND OF KYRANDIA
SUMMER CHALLENGE
THUNDER FORCE 4
LOTUS 3
PREVIEW:
SO WIRD ULTIMA 7 PART 2
LORD BRITISH IM INTERVIEW!
Nr. 10 Oktober 1992
ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN


Marlboro
13/92
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

challenges & changes



thanx people! danke, danke! ja, das ist doch viel zu viel der güte. wißt ihr was? die 'unheimlichen begegnungen' aus heft neun ham' absolut eingeschlagen, das freut uns, das ist bombe!
kein wunder! nein, vielmehr frage der zeit - und deren geist, die jetzt mit gutem grund ihre spuren hinterlassen. die fährte endet in der verquickung unterschiedlicher unterhaltungs-segmente, inhaltlich zumindest. sei es im buch, sei es im film, in rollen-, brett- oder computerspiel, wenn's um stoff geht, aus dem auch (alp-)träume sind, bewegen wir uns schon jetzt in den grenzenlosen weiten von 'multimedia'. wie es sich gehört, werden wir diesem trend auch folge leisten! habt ihr übrigens schon den neuesten comic 'alien vs. predator' gesehen?
soviel zu den 'changes'. herausfordern wollten uns dieser tage vier, nein eigentlich gar fünf games: recherche, bis die birne qualmt, bietet 'sherlock holmes'. das romance-adventure 'legend of kyrandia' verspricht hingegen tolle animation nebst sahnemäßiger jokes; 'b-17 flying fortress', ein flugsimulator auf neuen wegen sowie 'darklands', als rollenspiel innovativ, spannend & finster, machen die wahl zur qual: wer wird der große aufsteiger sein, der zampano fürs game des monats? fünftes (und auch 'schon' letztes) teil im bunde: 'links 386 pro', sportliche leistung und update mit dem zeug zum mega-hit, hält sich zumindest aus der diskussion um das spiel des monats heraus (schwitz!) - update bleibt update, auch mit derart höchster wertung!
was fehlt? ein heißer herbst, und der wird kommen! garantiert! indes, freunde, vergrabt eure nasen in diese nummer, für tiefergehende entzugserscheinungen liegt die neueste asm-special seit wenigen tagen für euch bereit.
alsdann, euer

mats

CHALLENGES...

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15), Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 916), Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44)

Anzeigensatz
Sonja Brill

Satz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß,- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 929 - 901
Telefax (0 56 51) 929 - 940
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 929 oder *ASM#
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h): 0 56 51 / 929 - 760 oder 0 56 51 / 929 - 761



Der Inhalt dieser Ansgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



Ultima 7, Teil 2 · 40 ·



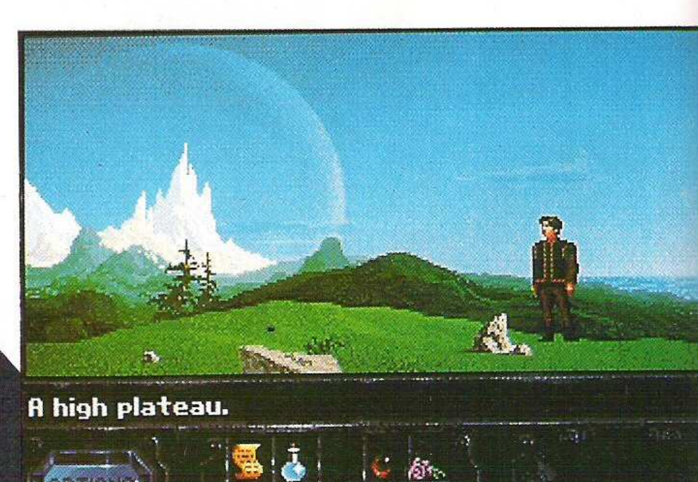
© 1992 Warner Bros.

Lethal Weapon 3 · 16 ·









Das ausgefeilte Gameplay, eine hervorragende Steuerung, superbe Grafiken, ein echt guter Sound und nicht zuletzt auch ein vernünftiger Preis zeichnen Legend of Kyrandia zum Spiel des Monats aus.

INHALT 5

asm 10/92



SIMULATION

Previews



STRATEGIE

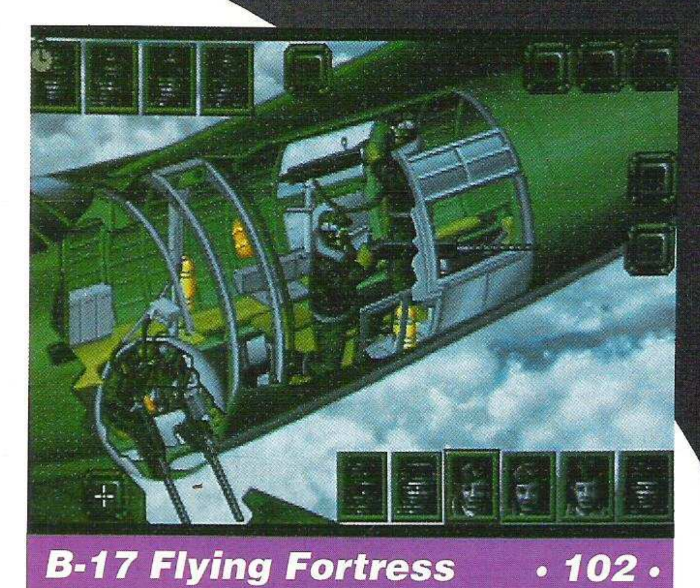
Konvertierungen



SPORT

Previews





B-17 Flying Fortress • 102 •

RUBRIKEN



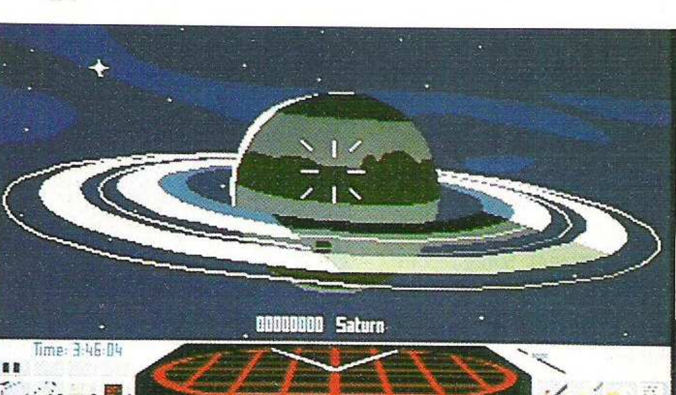
KONSOLEN

Konvertierungen

GAME-BOY-CORNER



• • • & CHANGES



Elite 2 • 20 •



Links 386 Pro • 89 •



SPIEL DES MONATS

märchenhaft

Es ist wirklich märchenhaft, womit VIRGIN GAMES in letzter Zeit uns Spielefreaks verwöhnt. Nach dem Edelstrategie-Epos Dune brachte das mittelalterlich angehauchte Lure of the Temptress sagenhaftes auf den Bildschirm. Märchenhaft geht es nun auch im neuesten Adventure zu, THE LEGEND OF KYRANDIA, das in eine Welt entführt, in dem das Land mit den Menschen in vollkommenem Einklang lebt und Magie an der Tagesordnung ist. Wie kann da irgendetwas im Argen liegen? Sollte es etwa auch da Bösewichter geben?

FABLES AND FIENDS: THE LEGEND OF KYRANDIA

System: **PC** *(mind. 286/12, unterst. MCGA, VGA, Soundblaster, AdLib)*, geplant für: **Amiga, CD-ROM**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Westwood/Virgin Games, England**, Muster von: **Hersteller**.

Und ob! Kein Geringerer als der fiese Joker aus *Batman* bekommt hier Konkurrenz: Der Jester, seines Zeichens Hofnarr im Königspalast von Kyrandia, steht ihm an Aussehen und miesem Charakter in nichts nach. So lustig sein Erscheinungsbild mit Glöckchenmütze und Pumphosen auch sein mag, seine Seele dürfte nach erfolgtem Eintritt in die ewigen Jagdgründe wohl in den tiefsten Tiefen der Hölle schmoren. Es ist schließlich keine Art und Weise, König und Königin hinterrücks zu meucheln, bloß um sich selbst auf den Thron von Kyrandia setzen zu können, oder?

Kyrandia ist ein Land, dessen Magier ihre Kraft aus einem Edelstein beziehen, dem Kyragem. Dieses Kleinod befindet sich jedoch leider im Besitz des Jester, der durch die zuerst noch sehr starken Kräfte der Zauberer in das Schloß verbannt worden war. Um das Schloß legten sie einen undurchdringlichen Schutzwall. Dadurch wurden aber auch die Magier von ihrer magischen Quelle abgeschnitten, sodaß ihre Kräfte immer mehr nachließen. Und genau zu diesem Zeitpunkt setzt unsere Geschichte ein: Die Barriere wurde so schwach, daß der Jester den Bann durchbrechen und nach Kyrandia zurückkehren konnte. Seine Laune ist mies, sein Humor schwarz, und seine Rache an Land und Leuten bringt Kyrandia an den Rand des Abgrunds.

Held wider Willen

Brandon heißt der Held des Spiels, der dem Miesling das Kyragem entreißen und Kyrandia retten soll. Er ist bei seinem Großvater mitten im Wald aufgewachsen und hat nicht allzuviel Ahnung von dem, was in der Welt so vor sich geht. Und daß er ein Sohn des ermordeten Königspaares ist, den Opa in weiser Voraussicht frühzeitig in Sicherheit gebracht hat, weiß er zu Beginn natürlich auch nicht. So ergeben sich reichlich witzige Unterhaltungen, wenn Brandon mal wieder absolut nicht kapiert, wieso ausgerechnet er dem Jester den Garaus machen soll. Witzige Dialoge besitzt das Game ohnehin nicht zu knapp, hoffen wir nur, daß die deutsche Übersetzung, die in Kürze folgen wird, dem Original gerecht wird.

Besagter Opa Kallak ist übrigens einer der ersten Magier, die sich der Jester als Racheobjekt vornimmt: Er verwandelt ihn kurzerhand in Stein. Alles was Kallak noch kann, ist heiße Tränen weinen. Allerdings hat der Jester seine Rechnung ohne Opas streitbaren Enkel gemacht. Als der sieht, was mit seinem Großvater passiert ist, sackt er alles ein, was im Baumhaus zu finden ist, und macht sich



▲ *Erste Anlaufstation in puncto Amulett: Brynn*

Heiner meint:

Endlich mal wieder ein Fiesling von Format. Dem Jester merkt man in aller Deutlichkeit an, daß ihm seine Gemeinheiten Spaß machen. Wenn er, locker auf den Fußspitzen wippend, eine uralte Eiche zerbröselt, ist er mit Überzeugung bei der Sache. Daneben noch Grafik, die der reine Irrwitz ist (meines Erachtens eine echte 12) und eine Story, die Lewis Carroll zu neuen Geschichten inspiriert hätte. Dieses Game ist als Spiel des Monats echt unterberwertet!

»SUPER EXTRA GUT«



▲ Mit dem richtigen Zaubertrank wird die Verwandlung perfekt



▲ Man nehme: 1 Stein und 1 Pflanze



▲ Animation vom Feinsten



„Noch schöner als die Märchen der Brüder Grimm"

▲ Weich gelandet, Flügel verstaut, eine düstere Insel wartet auf unseren Helden



▲ Hier hilft nur Magie

auf, Hilfe zu holen. Die Priesterin im Tempel der Rose ist erste Anlaufstation. Mit ihrer Hilfe erhält Brandon ein Zauberamulett, dessen vier magische Fähigkeiten (z.B. Heil- oder Flugkraft, letztere ist besonders in dunklen Höhlen von Vorteil, da man dann praktischerweise auch gleich noch mit einer Lichtquelle ausgerüstet wird) er jedoch erst einmal aktivieren muß.



▲ Vorsicht! Aggressiver Frosch!



Noch ist der kleine langfingrige Obstliebhaber nicht zu Hause ◀

Die Zaubertrank-Mixmaschine ▼

Brandon wird mittels einer genial einfachen Steuerung durch die farbenfroh gestalteten Lande geführt: Ein Klick auf die linke Maustaste ist alles, was im gesamten Game benötigt wird. Aber nicht nur des Helden Wanderungen werden damit bewerkstelligt, genauso kann man Gegenstände einfach anklicken, um eine Beschreibung oder ein Icon zu erhalten, das dann im Inventory abgelegt oder benutzt werden kann. Keine Menü-Hangelei, kein umständliches Durchklicken durch Handlungsicons und Untermenüs bis zum Abwinken - an dieser Steuerung könnten sich viele Programmierer ein Beispiel nehmen.

Die Grafik: Softeis mit Sahne

Wunderschöne, bunte Grafik verwöhnt das Auge. Weiche Farbverläufe und kräftige Farbtöne (so ein Grün habe ich sonst noch nie gesehen) bestimmen die Bilder. Und die liebevolle, pixelgenaue Nachbearbeitung der Bilder zeigt sich auf jedem einzelnen Screen.

Aber nicht nur die Grafik als solche, auch die Animationen sind vom Feinsten. Wenn Brandon mittels Astlift ins Baumhaus befördert wird und weich in den Knien federnd auf der Plattform landet, dann kann man schon ins Träumen geraten. Auch die Sequenz, in der aus der Holzwand des Hauses das Gesicht eines Baumes wird, der Brandon die Hintergrundgeschichte erläutert, ist einfach wunderbar animiert. Ob schlafender Drache im Zauberhaus, Zanthia in ihrer Hexenküche oder die hungrige Pflanze, die ihre Wurzeln anpfeift, sich endlich an die Arbeit zu machen: Die Animationen sind einfach super gelungen. Das gilt in besonderem Maße auch für den Vorspann und den Jester. Schaut ihm nur mal beim Jonglieren zu ...

Der Sound steht in punkto Qualität der Grafik in nichts nach. Sehr abwechslungsreiche und stimmungsvolle Musik begleitet Brandon bei seinen Wanderungen durch so unterschiedliche Szenarien wie Wälder, Höhlenlabyrinthe, Feenreich etc. Die Sammelwütigen unter Euch werden dabei voll auf ihre Kosten kommen, denn ob Edelsteine, Beeren oder Tränke: Brandon hat reichlich zu tun. Auch sollte man sich nicht scheuen, mal in der Quelle herumzuklicken oder eine Münze in den Brunnen zu werfen. Es lohnt sich!

Marcus meint:

Für Träumer und Romantiker wird dieses Spiel Gesprächsstoff Nummer eins in den nächsten Wochen sein.

Bei jedem Screen im Wald möchte man in saftigen Farn versinken, dem Liebeswerben der Vögel lauschen und Käfer zählen. Mich persönlich störte nur die kindgerechte Märchenstory ein wenig. Die Steuerung dagegen setzt neue Maßstäbe in Sachen Adventures.

»GUT«

Ein bißchen Glück ist mit dabei

Das Gameplay ist nicht allzu schwer, Kyrandia eignet sich deshalb auch durchaus für Einsteiger, obwohl zum Lösen der Rätsel oft eine Menge Phantasie nötig ist. Nicht verzweifeln sollte man vor allem, wenn es um das Puzzle mit den Birthstones geht. Lösen sich die Steine in Wohlgefallen auf, wenn Ihr sie in die magische Schale legt, nur keine Panik: Sie erscheinen wieder irgendwo im Gelände. Am einfachsten ist das Puzzle zu lösen, wenn Ihr alle Edelsteine einsammelt, sie vor dem Altar ablegt und dann absaved, bevor Ihr sie auf dem Altar "opfert". Damit könnt Ihr die einzige unfaire Stelle im ersten Teil elegant umgehen. Davon einmal abgesehen, ist The Legend of Kyrandia das absolut beste Adventure, das in letzter Zeit in die heiligen Hallen der ASM geschneit ist. Denn wenn auf sämtlichen Monitoren derselbe Held durch die Lande trabt, alle Arbeit liegen bleibt und alle Redakteure verzückt Zaubertränke basteln, dann MUSS es sich wohl um ein Spiel der Sonderklasse handeln. ■

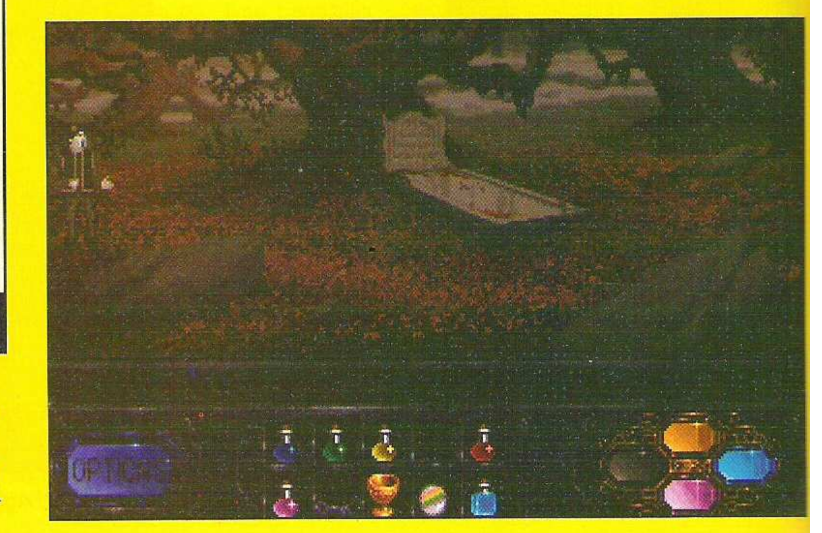
Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

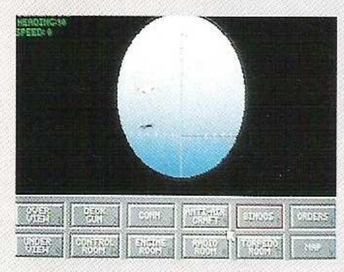
»SEHR GUT«

Wer das Handbuch nicht benutzt, wird in Stein verwandelt ▶

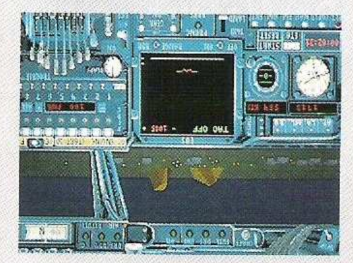


War Games

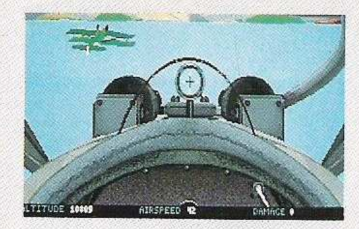
Von **Mindscape** erreichte uns jetzt ein Dreierset auf CD-ROM für den PC. Dabei haben sich die Jungs echte Klassiker ausgesucht: **Aces of the Great War, Das Boot** und **Megafortress**. Eine Menge zu tun also für Piloten und Kapitäne. Kostenpunkt: knapp 180 Mark.



▲ *Fliegende Festung*



▲ *Klar zum Gefecht*



▲ *Über den Wolken*

Falcon

Für alle Flugi-Fans mit kleinem Geldbeutel springt jetzt **Action Sixteen** in die Bresche. Ihr Angebot ist der alte Simulator **Falcon** als Low Budget. Ebenfalls günstig gibt es dazu die Mission Disks.

Atarianer ahoi

Origin hat's wahr gemacht: **Ultima 6** ist endlich auch für den Atari umgesetzt worden. Habt Dank, Ihr Avatare aus Texas!



Populous II Data Disk

Nein, nein, die Populous-Reihe ist noch lange nicht am Ende. Von **Bullfrog** kommt demnächst **Populous II: The Challenge Games** auf den Markt. Fünf neue Tutorials und mehr als 35 neue Challenge Games sind dann zu erledigen. Sozusagen als Dreingabe gibt es eine neue Grafik und mehr Göttermagie.

Eigenbau

Nun gibt es das **Shoot-'em-up Construction Kit** von **Gremlin** als Low-Budget. Und zwar nicht nur für ein System, sondern gleich für drei: Amiga und Atari ST für 30 Märker und für den C-64 auf Cassette (15 Mark) oder auf Diskette (18 Mark). Also zugreifen und Ballerspiele nach eigenem Geschmack bauen.

Microids

Ein Jump&Run mit erhöhtem Niedlichkeitsfaktor erreichte uns dieser Tage von **Microids**, Frankreich. **Nicky Boom** heißt das Game, von dem bisher nur ein einziges Level existiert, das aber recht witzig aussah. Der kleine rot(z)nasige Knuddel soll ab Oktober seinen Opa auf PC, Amiga und Atari ST aus den Fängen eines bösen Zauberers befreien.

Hintbook

Ein Herz für Spieler zeigt **Mindscape**, England. Für ihren nicht ganz einfachen Rollenspiel-Hit **Legend** legten sie jetzt ein preisgünstiges Hintbook vor. Zu beziehen ist das Buch über **Rushware**, 4044 Kaarst und **Fantastic Shop**, Konkordiastr. 1, 4000 Düsseldorf 1.



▲ *Ferien vom Computer*

Beast III

Das Beste aus den beiden ersten Teilen von Beast soll es jetzt als Überflieger mit dem Namen **Beast III - Out of the Shadow** geben. Das haben die heißen Drähte zu **Psygnosis** ergeben. Grafiken gibt es bisher noch keine, aber ein paar Daten: 800 Kilobyte Musik, zwei Megabyte Grafiken, vier Level und einige neue Kreaturen.

Computercamp

Das in diesem Sommer von **Bomico** und dem Kreis Wesermarsch veranstaltete Computercamp scheint allen Beteiligten eine Menge Spaß gemacht zu haben, zumal es dabei nicht nur um Games und Elektronik ging. Auf jeden Fall sind weitere Aktionen dieser Art bereits in Planung.

Göttliche Worte

Fertig ist auch die deutsche Version von **Leather Goddesses of Phobos 2**. **Activision**, Frankreich, flog dazu extra deutsche Schauspieler ins Aufnahmestudio.





▲ *Sprachaufnahme zu L.G.O.P. 2*

news

Schrumpf-Stick

Kaum zu glauben, die Jungs von **Dynamix** haben sich ihres Evergreens in Sachen Joystick angenommen: Genau, dem Competition Pro. Nein, kein neues Farbmuster oder Design, das Ding ist einfach 25 Prozent kleiner geworden, heißt jetzt **Competition Pro Mini** und soll so besser in der Hand liegen. Auch für PC-User gibt es einen neuen Spaßstab: den analogen **Competition Pro PC**.

▲ *Alles wird kleiner, so auch die Sticks*



◀ *Task Force*

Task Force

Aus der Fabrik von **Microprose** sind jetzt die ersten Screenshots von **Task Force** entwichen, einer netten Zerstörersimulation. Wenn das Gameplay nur annähernd so gut ist wie die Grafik, dann gibt es in zahlreichen Haushalten bestimmt eine Menge nächtliche Schlachten.

Media-Machine



Ecosoft spielt jetzt volles Rohr auf dem Multi-Media Markt mit. Der Verein will nämlich jetzt mit dem **MM 1000** einsteigen. Die Konfiguration klingt verlockend: 80386DX 40 mit 64K-Cache, Tower oder Slimline, 8 MB RAM, 3,5 und 5,25 Zoll Laufwerke, 213 MB-Festplatte, CD-ROM, Multimediakarte ATI VGA Stereo FX mit Soundblaster, AdLib und Fernsehanschluß, Midi Box, Bus-Mouse, 14 Zoll SVGA Color Monitor, DOS 5.0 und Win 3.1. Verlockend ist übrigens auch der Preis: Unter 4000 Mark. Wem das alles noch nicht reicht, der kann gegen Aufpreis (900 Mark) einen 486 bekommen. Als Einstieg in die **CD-ROM**-Reihe will Ecosoft jetzt mit Low-Cost-Modellen zuschlagen. 200 der besten PD- und Shareware-Spiele soll es dann zum Preis von knapp 100 Mark geben. Weitere CDs seien in Vorbereitung, so der Ecosoft-Sprecher.



Lösungen

Der Lieferant vieler Lösungen zu kniffligen Computergames, **CPS Frank Heidak**, hat seine **Superclassics**-Serie um zwei neue Titel erweitert: Die Hintbooks zu Indiana Jones 4 und Die Kathedrale sind ab sofort zum Stückpreis von 17,95 DM zu haben.



Neuer Cop

Joel Silver, bekannter Hollywood-Produzent (Commando, Die Hard 1 & 2, Brennpunkt L.A. etc.), arbeitet derzeit neben *Demolition Man*, einem neuen Stallone-Film, an **Beverly Hills Cop 3**. Wenn das nicht umsetzungsträchtig ist…



Der Maestro macht's

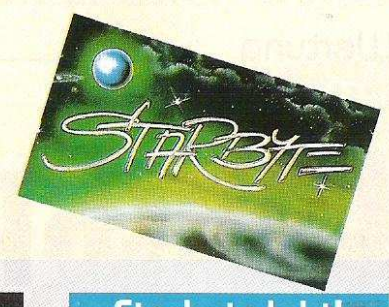
Kaum ist **Chris Hülsbecks** zweite CD, **Apidya Soundtrack,** auf dem Markt, hört man schon von neuen Taten. Das dritte Hörwerk auf CD ist bereits in Arbeit und soll nach der London-Messe erhältlich sein *(Papier ist geduldig. . .)*. Der Arbeitstitel? **To be on Top**.



▲ *Chris beweist Geschmack*

Saustark!

Eine schinkenschwere Schweinerei ist derzeit bei **Starbyte** in der Mache, denn mit **Bazooka Sue** wird eine Sau der ganz besonderen Art ihre Haxen schwingen. Unser Borstenvieh, eine Mischung aus Miß Piggy und Larry Laffer, soll in einem verlassenen Haus für Ordnung sorgen. Auch Computer-Frischlinge werden ihren Spaß haben, da es nach Aussage Starbytes keine jugendgefährdenden Ferkeleien geben wird. Öööiiink!

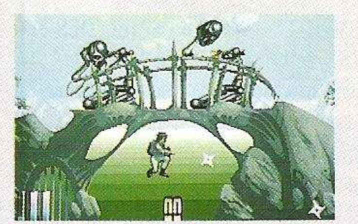


Computer-King

Zu **Stephen Kings** Roman- und Filmvorlage **Stark - The Dark Half** wird derzeit bei **Accolade** ein Adventure gebastelt. Im Programm wird man sierraesque als Thad Beaumont versuchen, George Stark für immer ruhigzustellen.



▲ George, oder 'Trautes Heim'



Beast 3

Seeschlacht

Herrliche Zeiten für alle Seeschlächter: *SSI* kommt mit einem neuem Atlantikschlacht-Game auf den Markt. *Great Naval Battles* spielt im Atlantik und deckt die Zeit von 1939-44 ab. Also alle Schlachtschiffkommandanten sollten schon mal die Schwimmwesten anziehen. Das erste Demo, das bei uns auf den Redaktionstisch geflattert ist, sieht recht vielversprechend aus.

Sim Earth

Auch auf dem Amiga kann jetzt nach Herzenslust an der Umwelt gebastelt werden. **Maxis**, USA, hat soeben die Amigaversion von **Sim Earth** fertiggesellt.

Amberstar 2 kommt!

Eine gute Nachricht für alle Rollenspiel-Fans. *Thalion* verspricht allen ST-Besitzern, daß *Amberstar 2* nun doch für diesen Rechner erscheinen wird.



Starbyte lebt!

Entgegen allen Konkurs-Gerüchten erfreut sich *Starbyte* bester Gesundheit. Nachdem mit *Markus Scheer* ein Teilhaber die Firma verließ, leitet nun *Jürgen Kraft* die Bochumer Softwareschmiede nach einer Gesellschaftsformänderung alleinverantwortlich.

Sorry

Ein falschgeschriebener Name ist an sich schon eine elende S..., aber wenn dann noch Firmen vertauscht werden, ist es fast unverzeihlich. In der Septemberausgabe haben wir X-Wing doch glatt als Sierra-Game ausgewiesen. Das war - genau! - falsch. Natürlich entsteht *X-Wing* in der Ideenfabrik von *Lucas Arts*. Pardon!

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 12 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761*. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats



MATS' TOP 5

1. Indiana Jones 4 (PC)
2. Thunder Force 4 (MD)
3. Links 386 Pro (PC)
4. Parodius (SNES)
5. The C.L. Challenge (PC (386er!))



MARCUS' TOP 5

1. Links 386 Pro (PC)
2. Laura Bow 2 (PC)
3. Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 (MD)
4. Hardball 3 (PC)
5. B-17 (PC)



SIMULATIONEN



Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT



Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

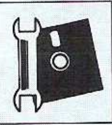
ADVENTURES



Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS



Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

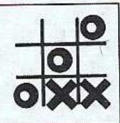
EDUCATION



Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote

Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

STRATEGIE



Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

ACTION

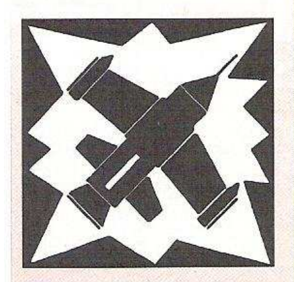


Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.



Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System. Neu. Für Euren GAME BOY. N
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
ASM
STAR TREK
25TH ANNIVERSARY
Star Trek 25th Anniversary
Beam me up Scotty, ins NES!
Logbuch Captain Kirks. Sternzeit 2831.3. Ein Riß im Raum-Zeit-Gefüge. Die Enterprise schleudert mit Überschall-Geschwindigkeit hinter die neutrale Zone in eine fremde Galaxie.
Du bist Captain Kirk. In vier Leveln mußt Du Dein Schiff zurückfliegen, um den Schaden zu reparieren. Kämpfe mit alptraumhaften Monstern unbekannter Planeten stehen Dir bevor.
Für 1 Spieler; 4 übergalaktische Level im 4-Meg-Game
System: NES
Kampf den Klingonen im GAME BOY
Ein gigantischer Planetenkiller rast durchs Universum: die Schicksalstag-Maschine. Nur der Enterprise-Disrupter kann den Killer stoppen. Doch: Die Klingonen haben ihn gestohlen und in Einzelteile zerlegt. Sammel' die Disrupter-Teile ein. Klingonen-Kriegsschiffe machen Deine Mission zu einem Abenteuer auf Leben und Tod.
1 Spieler; 4 Level
System: GAME BOY
PARODIUS
Sati(e)risch guter GAME BOY-Knaller!
Tintenfisch Parodius macht sein Raumschiff klar – und schießt los. „Gigastark" urteilt das Spielemagazin ASM 6/91. „... das wohl bisher stärkste aller Game-Boy-Games!" Und: „... man kann wirklich von Grafik-und Soundorgien reden." VIDEO GAMES 6/92 meint dazu: „Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe ..."
87% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
Für 1 Spieler; 9 Level
System: GAME BOY
Kußmünder und Kraken im NES
Schreckensbild in der Universums-Zeitung: ein Bild von der bösen Krake Oktopus. Sie will die Welt vernichten. Doch die Rettung naht: Parodius in seinem Raumschiff. Auf dem Weg zu Oktopus: jede Menge Kußmünder, Clown-Horden und eine komische Bauchtänzerin. Oktopus' Minuten sind gezählt!
Für 1 – 2 Spieler; 7 Level
System: NES
THE SPIRIT OF F-1
Heißes Rennen auf 4 Reifen ...!
Die Reifen quietschen – der Motor heult auf. Das Grand-Prix-Feeling packt Dich. Preß' Dich in Deinen Schalensitz. Hol' Dir die Weltmeisterschafts-Trophäe. Du steuerst Deine Rennkiste aus der Vogelperspektive über die 25 besten Formel-1-Rennstrecken der Welt. Nach der Test- und Qualifikationsrunde die Herausforderung: die Vergleichsfahrt mit den weltbesten Profis. Such' Dir für Deine halsbrecherische Fahrt einen von drei Rennern aus. Tune den Motor, check' das Getriebe, die Spoiler oder zieh' Reifen Deiner Wahl auf. Beim Boxenstop kannst du Deinen Wagen wieder auf Hochtouren bringen. Unternimm alles für Deine F-1-Karriere!
3 Herzflatter-Level; 25 verschiedene Kurse
Für 1 Spieler
Mit dem Vier-Spieler-Adapter für bis zu 4 Spieler
System: GAME BOY
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
NEU ab Dez. 92
PALCOM SOFTWARE
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
GAME BOY
Weitere Informationen:
KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180
6000 Frankfurt 50
Telefon D-069/950812-0
Telefax D-069/950812-77
F&P 92/306 P1



Fletschende Fellviecher

TINY SKWEEKS

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Loriciel, Frankreich**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Nicht ganz neu, die Skweeks...*

Mit Tiny Skweeks hat Loriciel wieder einmal einen echten Running-Gag produziert. Mehrere kleine Fellmonster müssen über 100 Level zu ihrem Schlafplatz dirigiert werden. Okay, nicht ganz neu, die Idee, aber darum geht es bei Tiny Skweeks auch nicht. Das Gute daran ist nämlich das Gute darin (woher hab' ich diesen blöden Spruch bloß). Die Viecher from outer space sind schlichtweg köstlich. Grimassenschneiden, Saltos und einiges mehr haben die Dinger nämlich drauf. Die Folge davon ist klar. Ein ständiges Gewusel der Fellbälle macht einem das Denken unter Zeitdruck noch schwerer. Und dabei legen die Jungs ein Tempo an den Tag, das hätte wohl noch nicht einmal ein Turbo-Lemming drauf.

Damit noch nicht genug, die Sound-FX, die sich durch die Lautsprecher an die Luft begeben, sind einfach oberwitzig. Es klingt eben genauso, als ob ein halbes Dutzend respektlos wuselnder Skweeks darauf wartet, Befehle entgegenzunehmen. Gequietsche und Geschnatter werden gelegentlich durch das Scheppern, das gewöhnlich mit einem Verkehrsunfall verbunden wird, unterbrochen. Das ist übrigens ein sicheres Zeichen dafür, daß einer von diesen völlig dämlichen Wattebäuschchen die Kurve nicht gekriegt hat und volles Rohr gegen die Wand geknallt ist.

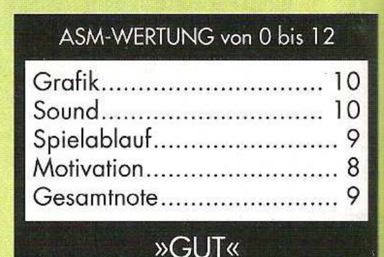
Das Hinterlistige am Game ist, daß die Biester, erstmal losgeschickt, bis zum nächsten Hindernis durchrennen. Die Level können deshalb auch recht schlicht sein, da es genug zu tun gibt, den Dingern beizubringen, wie sie die Kurve zu kriegen haben. Das Denken ist also in des Spielers Hand, für Action sorgen die kleinen Fellmonster. Schade nur, daß die Abläufe in den diversen Screens doch recht ähnlich sind, so muß Tiny Skweeks ohne Hitstern sein Leben fristen. Trotzdem meine Empfehlung: Zulegen! ■

Marcus Höfer





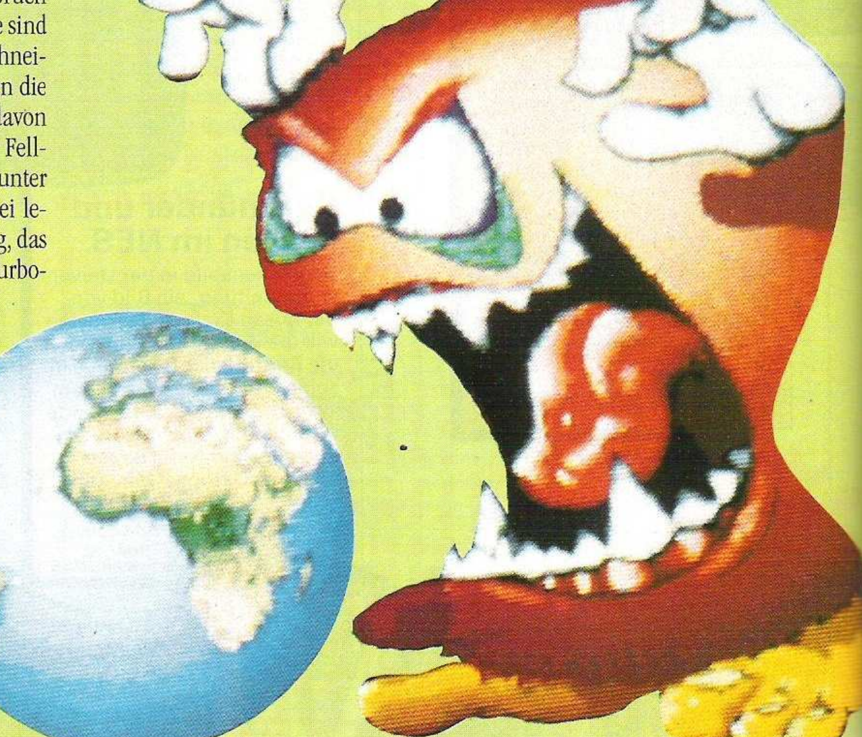
▲ *... aber witzig!*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9

»GUT«





PREVIEW

Gehüpft wie gesprungen

SILLY PUTTY - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **System 3**, Muster von: **Hersteller**.

Daß so ein Gummiball weit mehr als nur hüpfen kann, beweist SILLY PUTTY, Held im neuen Action-Game von SYSTEM 3. Er hat die undankbare Aufgabe, einige Roboter aus den Klauen des bösen Dazzle Daze schützen.

Praktischerweise besitzt Putty einige besondere Fähigkeiten. Nicht nur, daß er sich wie jeder normale Ratzefummel biegen und dehnen läßt, nein, mit genügend Energie kann er sich zum Luftballon aufblasen und durch die Gegend fliegen. Aber es kommt noch besser: Wenn Ihr in direkten Kontakt mit einem Gegenstand oder Feind kommt, kann Putty dessen Gestalt annehmen. Der T-1000 läßt grüßen!


▲ Tolle Grafik - harte Gegner

Euer Auftrag besteht nun darin, die Roboter sicher zur Tür an der Bildschirmoberseite zu geleiten, ohne von den zahllosen Gegnern erledigt zu werden. Ähnlich wie der Mega-Hit *Lemmings* bietet Silly Putty eine Mischung aus Plattform- und Strategiespiel. Gute Reflexe sind ebenso notwendig wie eine genaue Planung, da sonst die sechs Level nicht zu schaffen sind. Um das Energiekonto aufzustokken, könnt Ihr Euch über diverse Lebensmittel hermachen. Achtung: Nicht alles, was eßbar scheint, ist auch gesund. Während man einer wandelnden Karotte einen gewissen Nährwert nicht absprechen kann, sollte vom Verzehr der scharfen Sauce abgeraten werden. Über die Folgen übermäßigen Bohnenkonsums muß wohl auch kein Wort verloren werden. System 3's Putty soll übrigens Anfang Oktober auf dem deutschen Markt erscheinen. Wir bleiben am Ball. ■


▲ Schwierige Aufgabe: Rettet die Roboter!


▲ Auch beim Eis-Level kommt man ins Schwitzen

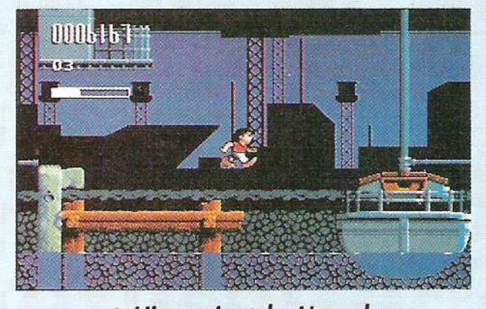
Martin Klugkist

Sie tun es nochmal...

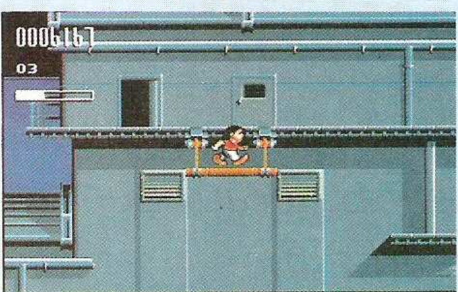
Zweimal schon haben uns Martin Riggs (Mel Gibson) und Roger Murtaugh (Danny Glover) auf der Leinwand köstlich unterhalten. Zeit für das, was viele mit Spannung erwartet haben: Lethal Weapon 3.

Probleme und Verzögerungen gab es genug, bevor Regisseur Richard Donner, der uns auch schon die ersten beiden Teile beschert hatte, endlich mit der filmischen Umsetzung der dritten Action-Komödie beginnen konnte. Die größte Schwierigkeit war, die beiden Schauspieler *gleichzeitig* zu bekommen. Danny Glover war zwischenzeitlich mit *Predator 2* beschäftigt, Mel Gibson tat sein Werk, um Filme wie *Ein Vogel auf dem Drahtseil* und *Air America* zu einem Ende zu bringen.

Nun aber ist der große Augenblick da! **Lethal Weapon 3** ist fertig, synchronisiert und seit dem 27. August in unseren Kinos zu sehen. In den Staaten hat dieser Film nach nur drei Wochen über 104 Mio. Dollar eingespielt und somit den zweitbesten US-Filmstart aller Zeiten erlebt. Auch in good old Germany - soviel ist sicher - wird das sympathische Gespann mit Unterstützung von Leo Getz (Joe Pesci) wieder kräftig abräumen.



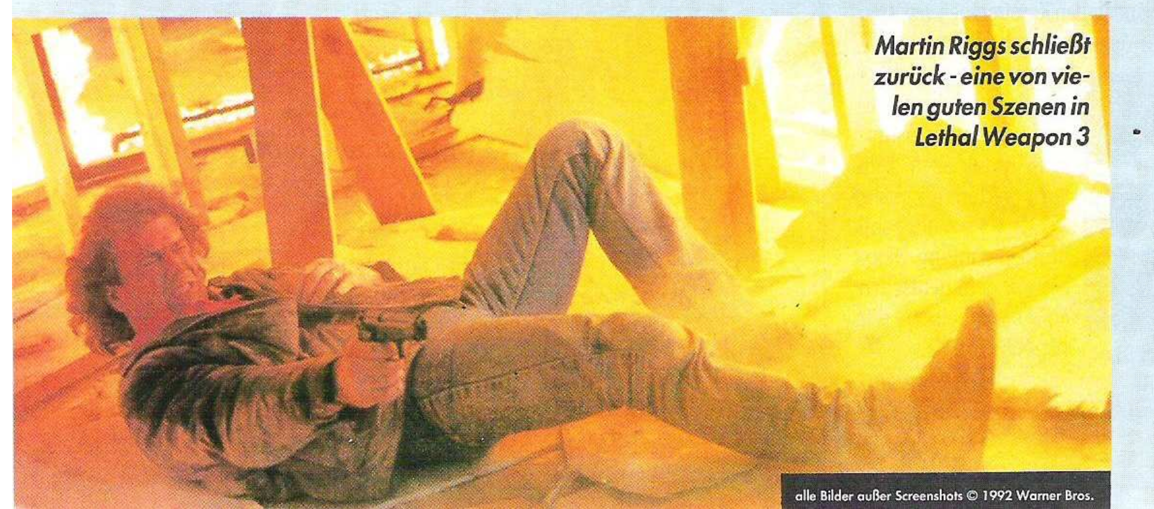
▲ *Hier springt der Herr, der ...*



▲ *... dort unten liegt. Erkannt?*



▲ *... und das wäre Ihr Haus gewesen!*

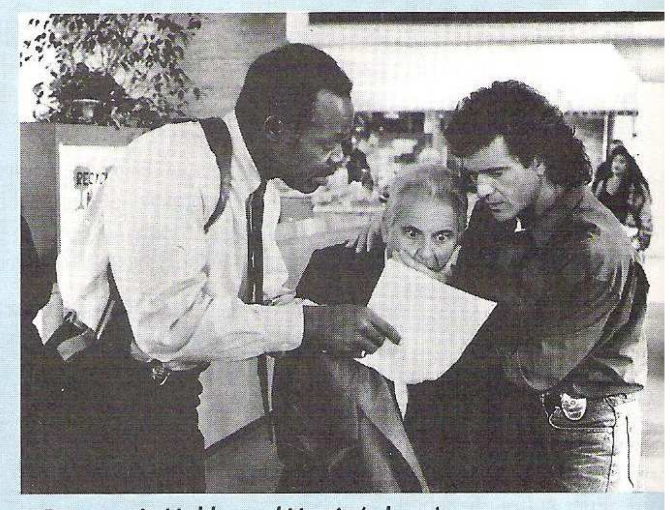


Martin Riggs schließt zurück - eine von vielen guten Szenen in Lethal Weapon 3

alle Bilder außer Screenshots © 1992 Warner Bros.

Spaß ohne Spiele

Zu Teil eins und zwei dieser Erfolgsserie gab es - man möchte beinahe von einem Segen sprechen - keine Computerspielumsetzungen. Bei Teil drei wird es anders sein. Wie eine große Tasse schwärzesten englischen Tees traf uns die Nachricht, daß **Ocean** sich die Rechte gesichert hat. Man kennt ja die immer wieder erstaunliche, ganz eigene Art von Filmumsetzung, die stets aus den Kellern dieses Softwarehauses zu entsteigen pflegt - so, wie man immer wieder die Antwort '2' erhält, wenn man den Taschenrechner fragt, was denn eins und eins sei.



▲ *Roger, sein Makler und Martin (v.l.n.r.)*

Super Film - und was dann?

Dabei geht es im Film alles andere als primitiv zu. Das Duo (aufgrund eines 'Patzers' degradiert), zu dem im Verlauf des Films noch die Agentin Lorna Cole (Rene Russo) vom 'Internal Affairs Department' stößt, hat die Aufgabe, das Verschwinden einer zur Vernichtung vorgesehenen Waffenladung zu untersuchen. Drumherum geht neben einem Haus noch Etliches andere zu Bruch - und das sieben Tage vor Murtaughs Pensionierung, der sein eigenes Heim via Makler zu verkaufen sucht. Und wer könnte wohl dieser Makler sein?

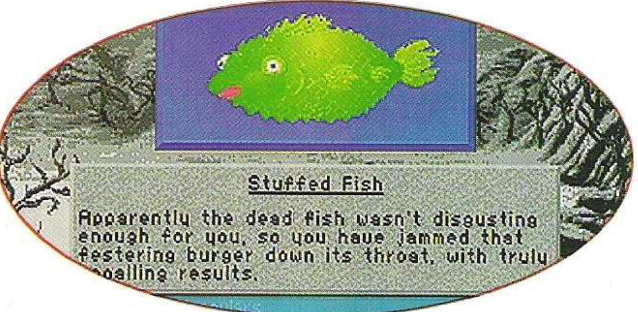
Allein aus diesen Fetzen läßt sich ersehen, daß der Film einmal mehr für 100%iges Spitzenentertainment sorgt. Wollen wir hoffen, daß die Damen und Herren bei Ocean sich nicht einfach auf einen zugkräftigen Namen verlassen, sondern auch - siehe Addams Family - ein ordentliches Programm auf die Beine stellen. Die ersten Screenshots sahen nur begrenzt versprechend aus. ■

Uli



And The Cosmic Gender Bender™

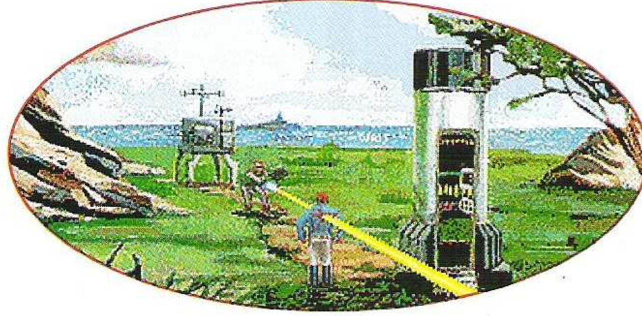
Weltraumfrauenheld Rex stürzt über dem Planeten Androgena ab, der ausschließlich von Frauen bewohnt ist. Die Einheimischen sehen ihn schon als Vater einer ganzen Generation von Männern, doch Rex kann sich einfach nicht entscheiden. Soll er weiter nach einer seltenen Vase suchen oder lieber die Rolle des Casanovas übernehmen?



Wird es Ihnen gelingen, Rex sicher an einem abscheulichen Monster vorbeizuführen, das im tiefen Wasser lauernd die Höhle bewacht? Vielleicht können Sie es ja mit einem schleimigen toten Fisch besänftigen, der bis zum Bersten mit einem saftigen Hamburger, knackigen Larven und anderen leckeren Tierchen gefüllt ist!

Sie müssen unseren Helden davor schützen, von einer gräßlichen Riesenkannibalin verschlungen zu werden. Können Sie nur mit exotischen Früchten und einer Handvoll Blätter Ihren Untergang heraufbeschwören?





Können Sie die bösartige Zartox daran hindern, Rex fertigzumachen? Setzen Sie ihn so schnell wie möglich in den Teleporter, und bringen Sie ihn in der Stadt in Sicherheit. Helfen Sie ihm, ungeschoren davonzukommen!

"Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender" wird bald zur Landung ansetzen.

Holen Sie sich Rex bei Ihrem MicroProse-Händler!

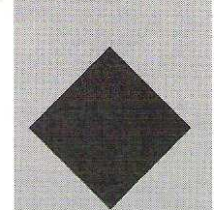
MICRO PROSE™

Die absolute Unterhaltungssoftware

Nur weil die Lady auf Twinkifrüchte scharf ist!

Rex Nebular ist bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

Jump & Jump



BUMPY's

System: **Amiga,** geplant für: **-,** empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark,** Hersteller: **Loriciel,** Muster von: **Hersteller.**

Erste Preisfrage: Schon mal was von 'nem Jump & Jump gehört? Ausnahmsweise ist es mal kein Mario, der sich über Wolken und Fassaden hangeln muß, sondern ein kleiner roter Gummiball mit einem sympathischen Grinsen.

Zweite Preisfrage: Was machen kleine Jungs, wenn sie mit ihren Freundinnen ausgehen? Genau, sie ziehen eine Riesenshow ab. Und genauso ist **Bumpy** drauf. Im neuen **Loriciel**-Plattform-Game will er sich auf dem Rummelplatz so richtig von seiner besten Seite zeigen. Und hüpft waghalsig über diverse Hindernisse. 'Ne Menge Was-passiert-dann-Fragen muß man sich schon in den 100 Screens stellen, denn die Basis, auf dem unser Bumpy hüpft, ist oft nicht von langer Dauer. Zweimal benutzt, und da, wo unser Halt war, ist plötzlich nur noch Abgrund. Tja, und dann gab es da noch so ein paar Verkehrsplaner, deren Lieblingsbeschäftigung es war, Einbahnstraßenschilder aufzustellen.

Ganz im Stile von Lemmings, gibt es ein paar Einführungslevel, die einen mit den Widrig- und Örtlichkeiten vertraut machen, so daß die Motivation erstmal gesichert ist. Ein paar Gemeinheiten sind natürlich auch drin: Stachelbewehrte Barrieren, verklebte oder glitschige Plattformen, Bumpy-Jäger, nicht besonders reißfeste Sprungtücher und dererlei mehr. So witzig wie das Gameplay ist auch der Sound, zumindest für die ersten paar Level, danach geht das Boingboingboing einem ganz schön auf den Keks. Auch die Paßwort-Funktion ist für meine Idealvorstellung nicht so günstig gelöst. Erst nach einem guten Dutzend Screens gibt es das magische Wort. aber bis dahin muß beim Versagen alles nochmal durchgespielt werden.

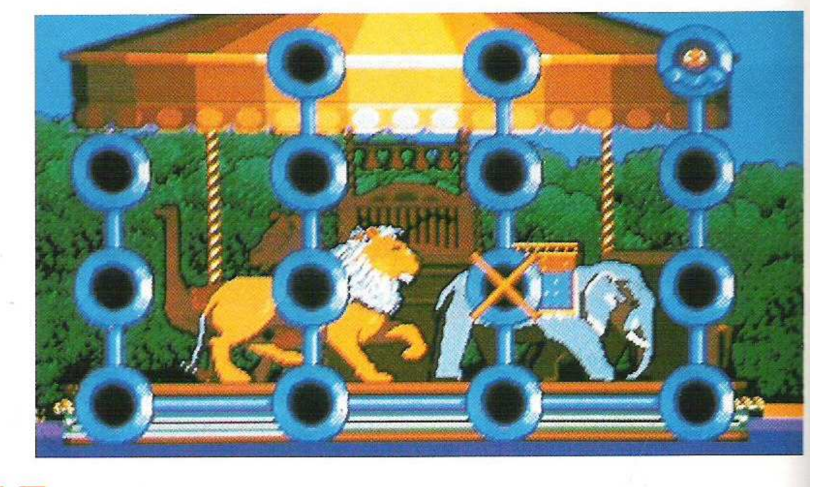
Letzte Preisfrage: Willst Du Dir Bumpy's antun? ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



Kniffliger als es aussieht: Bumpy's ▶

Dröhnung

MOTÖRHEAD - PREVIEW -

System: **Amiga,** geplant für: **PC,** Hersteller: **Virgin Games, England.**

Warnung: Wenn Ihr dieses Game Ende des Jahres im Computer habt, laßt Eure Eltern lieber nicht in seine Nähe!

Andernfalls wird, wenn Ihr Glück habt, nur das Spiel, im schlimmsten Fall Euer Computer konfisziert. Das muntere Prügelspiel strotzt nämlich nur so von schlechtem Geschmack.

Die Story dreht sich um die englische Heavy Metal Band **Motörhead**, und daß dabei kein Auge trocken bleibt, könnt Ihr Euch wahrscheinlich sehr leicht vorstellen. Ihr dürft nämlich die gekidnapten Mitglieder der Band befreien, und dazu ist Euch jedes Mittel recht.

Eine Menge Knastanwärter, Schlägertypen und andere liebenswerte Charaktere warten nur darauf, mit Euch in den Clinch zu gehen.

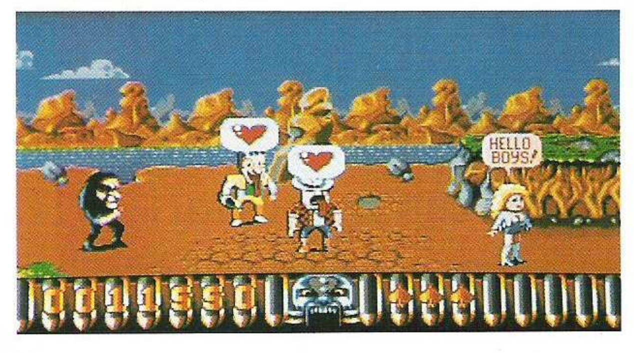
Wer sich die Finger nicht schmutzig machen will, kann sich ein Schlaginstrument zulegen. Ein Gitarre als Axtersatz zeigt da umwerfende Erfolge. Keine Gitarre zur Hand? Schlechter Atem tut's auch, wenn man einen Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken will. Und wer hat nicht schon immer mal davon geträumt, an einem Förderband möglichst viele Bierdosen leerzuschlabbern oder in Rekordzeit ein Hotelzimmer auseinanderzunehmen ...

Spätestens das Dröhnen des Heavy-Metal-Soundtracks wird die "Erziehungsberechtigten" mit gerunzelter Stirn und strengem Blick auf den Plan rufen. Wohl dem, der bei dieser abgedrehten Prügel- und Sammel-Aktion einen Kopfhörer benutzt.

Ein bißchen Magie, mit der Smartbombs und ähnlich effektive Waffen zum Einsatz gebracht werden können, und zünftige Motoradfahrten runden die verrückte Mischung des Spiels ab. ■

ab

"Grab a Groopie" heißt diese ▼ *Disziplin*



TASK FORCE
1 9 4 2

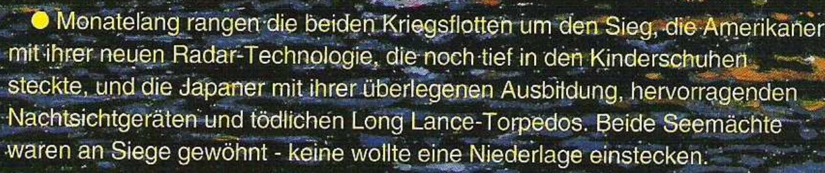
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™



Die Salomon-Inseln im Pazifik, 1942

In den engen Gewässern um den Guadalcanal fanden die längsten und härtesten Kämpfe auf dem Wasser in der ganzen modernen Seekriegsgeschichte statt. Sie änderten den gesamten Verlauf des Zweiten Weltkrieges.

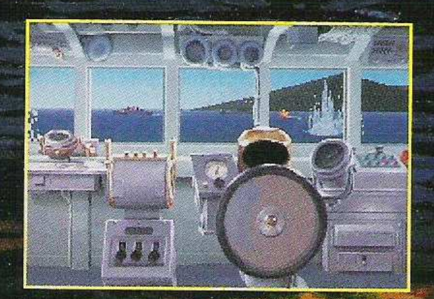
● Monatelang rangen die beiden Kriegsflotten um den Sieg, die Amerikaner mit ihrer neuen Radar-Technologie, die noch tief in den Kinderschuhen steckte, und die Japaner mit ihrer überlegenen Ausbildung, hervorragenden Nachtsichtgeräten und tödlichen Long Lance-Torpedos. Beide Seemächte waren an Siege gewöhnt - keine wollte eine Niederlage einstecken.



● Von den Herausgebern des "Silent Service II" erscheint jetzt die erste einer Reihe spektakulärer Simulationen des Pazifik-Krieges. Übernehmen Sie das Kommando über eine Flotte von Zerstörern, Kreuzern und Schlachtschiffen, die in Formation in den Kampf ziehen. Sie entscheiden, wann das Feuer eröffnet wird, schießen Torpedos ab, legen Rauchteppiche aus, setzen Suchscheinwerfer und Leuchtkörper ein. Übernehmen Sie einen Posten nach dem anderen inmitten der grellen Explosionen, fliegenden Granaten und dem donnernden Getöse einer Seeschlacht.

● "Task Force 1942" von MicroProse. Nur so können Sie die Spannung... und das Risiko... des Seekrieges im Zweiten Weltkrieg erleben.

● **"Task Force 1942" erscheint für IBM PC und kompatible Geräte.**



SCREENSHOTS VOM IBM PC



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel: 0666 504 326

Auf zu den Sternen

ELITE II
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST, CD-ROM, SNES**, Hersteller: **Konami**.

Große Erwartungen knüpfen sich an ELITE 2, den langerwarteten Nachfolger des Kultspiels von David Braben. Bei einem Besuch in des Meisters Heim durften wir erste Blicke auf die zu erwartenden Genüsse werfen.



▲ *Elite 2 – the new Generation*



Die Unterschiede ▲ zu Elite 1 fallen sofort ins Auge

Eines fällt sofort ins Auge: Grafisch hat sich eine ganze Menge getan, Planeten en masse zieren den Bildschirm. Wenn man mit seinem Einfachstraumschiff startet, darf man sich erst einmal durch jede Menge Sternkarten wühlen, die sich genauestens an die wirklichen astronomischen Gegebenheiten halten. Auch Faktoren wie Massenträgheit und Temperaturen wurden berücksichtigt.


▲ *Für Abwechslung ist gesorgt*

Auf der Erde kann man jetzt in markanten Städten wie London oder Paris landen, die durch ihre jeweiligen Wahrzeichen wie Big Ben oder Eiffelturm deutlich zu erkennen sind. Wie Ihr nachher zwischen den einzelnen Städten herumreisen werdet, steht momentan noch nicht fest. David experimentiert jedoch mit einem Hovercraft herum, was gar nicht schlecht aussah.

Ihr könnt diesmal übrigens Eure ganze Zeit in einem einzigen System verbringen, wenn Ihr keinen Appetit auf die unendlichen Weiten des Weltraums habt. Falls Ihr jedoch neben Kaufen und Verkaufen auch noch ein bißchen Piraterie treiben wollt, ist Vorsicht angesagt. Im Gegensatz zu Teil 1, wo kein Hahn danach krähte, wenn Ihr zum Beispiel einen Piratenraumer in die Luft (äh, ja, oder so ähnlich) gejagt habt, müßt Ihr jetzt auf der Hut sein, dabei nicht beobachtet zu werden. Ansonsten könnte es leicht sein, daß Euch jemand bei der Raumpolizei verpfeift ... Was Ihr tut, hat jetzt also einen (manchmal ungeahnten) Einfluß auf die weitere Entwicklung der Story.

Elite 2 enthält auch viel mehr Adventure-Elemente. Habt Ihr irgendwo angedockt, könnt Ihr die diversen Nachrichtenbretter lesen und Euch überlegen, welcher Auftrag wohl am lukrativsten ist.

Die Steuerung ist ganz auf Point-and-Click ausgelegt, auf Menüs werden alle nötigen Informationen leicht abrufbar sein. Flugsequenzen sind einfach zu handhaben, die Ballerei dagegen gestaltet sich etwas aufwendiger. Und was besonders begrüßenswert ist: Die schon legendären Andockmanöver sind entschärft worden. Thanks, David!



▲ *Echte Sternkarten dienten als Vorlage*

Tja, und nun hebt nur noch das große Warten an. Ende des Jahres dürfte es dann schätzungsweise so weit sein. Wir haben solange auf Elite 2 gewartet, das schaffen wir auch noch, gelle? ■

ddf/ah

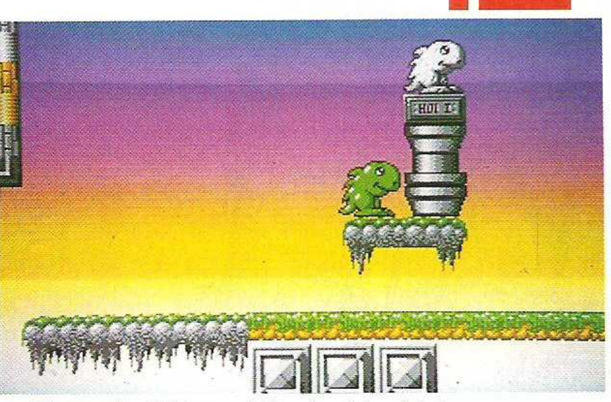


▲ *Heiße Action im kalten All*

Zicke-Zacke

HOI!

Lange hat es gedauert - fast eineinhalb Jahre, bis aus dem ersten Screen ein komplettes Spiel geworden ist. Nun, da uns das Ergebnis in Form von HOI vorliegt, können wir HOLLYWARE ENTERTAINMENT attestieren, daß sich die Wartezeit gelohnt hat.


▲ *Hopp oder HOI - nur hübsch reicht nicht!*

HOI

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Hollyware Entertainment, USA**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Der Titelheld ist ein niedlicher kleiner Drache von einem entfernten Planeten. Der Grünling ist bereits in einem Alter, in dem man an Nachwuchs denkt. So verläßt er eines schönen Tages sein Heim und muß fünf verschiedene Gegenden hinter sich bringen. Was ihn schon zu Beginn erwartet, ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Jede Menge Bienen, herabfallende Gegenstände, Würmer, Raketen, Smily-Jojos und vieles mehr machen ihm das Leben schwer. Auch das Hüpfen will gelernt sein, doch wozu gibt es Trampoline? Grafisch ist natürlich als erstes der Titelheld zu nennen. Die Farbenpracht und äußerst gelungene 3-D Effekte, die mit entsprechender Brille (nicht im Pack enthalten) noch toller aussehen, sind weitere Highlights. Früchte, bunte Kugeln und andere Boni frischen das Punktekonto auf. Ein Kamera-Pad - an der richtigen Stelle abgeworfen - zeigt einen den momentan unsichtbaren Teil eines Levels, was manchmal lebensnotwendig erscheint. Außerdem gibt es einige Bonusspiele, die zusätzliche Leben schenken. Wichtigster Bestandteil sind die "Restart-Pads", die es einem ermöglichen, mittendrin weiterzumachen, wenn man unterwegs das Zeitliche segnet.

Eigentlich wäre HOI ein Kandidat für den Hit-Stern, aber sehr gute Grafik allein reicht nun mal nicht aus. Der Hauptgrund für die Nichtvergabe liegt in der Levelgestaltung und der damit verbundenen steigenden Unlust, den Helden der Herzensdame ein Stück näherzubringen. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Jagt das Passwort

Actionlastiges Strategiespiel oder strategiebetontes Actiongame - das ist hier echt die Frage.

HUNT THE FONTS

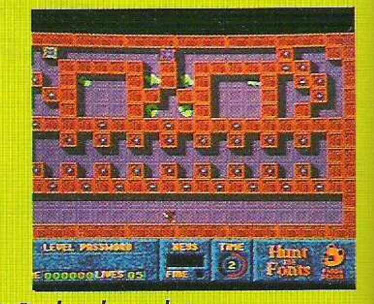
System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **MAX-Design, Österreich**, Muster von: **Hersteller**.

Was die Leute von MAX-Design da mit Hunt the Fonts vorlegen, sieht auf den ersten Blick wie ein eher simples Shareware-Programm aus, zumindest was die Grafik angeht. Auch über die Aufgabenstellung schüttelt man zunächst den Kopf: Buchstaben aufsammeln, ja und? Also fängt man einfach mal an zu spielen - und hängt unrettbar am Monitor fest!

In den ersten der insgesamt 50 Levels muß unser kleines Männeken lediglich Steine verschieben, um an die gesuchten Buchstaben (die dann das Passwort des jeweiligen Levels bilden) und eventuell Schlüssel heranzukommen, die weitere Teile des Labyinths aufschließen und den Ausgang freilegen. Teleporter und Brücken helfen oder behindern den Fortgang. Nachdenken und Taktik-Überlegen ist angesagt, will man sich den Weg nicht total verbauen, da die meisten Steine nur in eine Richtung bewegt werden können. In höheren Levels liegen Schlüssel und Buchstaben nicht mehr frei herum, sondern sind oft auch unter den mit Pfeilen markierten mobilen Steinen versteckt. Und zu allem Übel wollen fiese Monster unserem schwer unter Zeitdruck stehenden Helden ans Leder. Mit Waffen und Sprengstoff, die im Labyrinth herumliegen, geht es ihnen ans Leder.

Das Ganze ist sicherlich keine intellektuelle Großtat; aber da dem Spieler ein fieses Zeitlimit im Nacken sitzt, die Levels immer schwerer, aber trotzdem nie unfair werden, eignet sich Hunt the Fonts bestens als spannend-entspannendes Spielchen für zwischendurch. ■

ah



▲ *Buchstabensalat*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Abtreten!

STURMTRUPPEN

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Idea Italien**, Muster von: **The Software Business, England**.

Jetzt versuchen auch die Sturmtruppen den Sprung vom Zeichentisch ins Computer-RAM. Eine gewagte Aktion, die bisher nicht viele Comic-Helden unbeschadet überstanden haben. Unsere Frontsoldaten machen da leider keine Ausnahme.

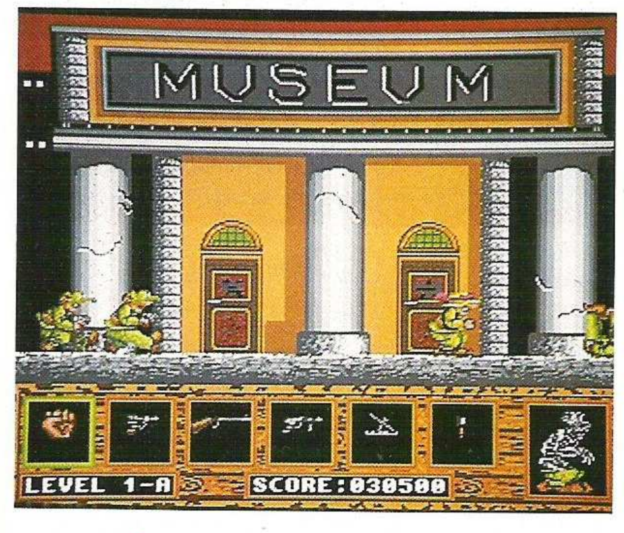
Ihr habt die Aufgabe, in schönster Jump & Run-Manier einen Soldaten durch sechs Level zu führen, ohne daß dieser von den wild um sich schießenden Wachen durchsiebt wird. Sechs verschiedene Waffensysteme, von der Pistole bis zur Handgranate, stehen Euch zur Verfügung, falls Ihr genug Muni habt. Notfalls muß eben auch mal ein primitiver rechter Haken reichen, um sich den Weg frei zu machen.

Praktisch sind Jeeps und Flugzeuge, die nur darauf warten, von Euch beschlagnahmt zu werden. In einem solchen Gefährt läßt sich ein Level natürlich viel schneller durchqueren. A la *Silkworm* müßt ihr Euch gegen zahllose Panzer und Flugzeuge wehren, die zum Teil gut gepanzert sind. Da hilft dann nur Ballern, Ballern, Ballern. Falls Ihr diesen Abschnitt überlebt, geht's dann wieder zu Fuß weiter.

Leider erreicht das Spiel nicht die Klasse der Comic-Vorlage. Die Grafik ist zwar recht lustig, ruckelt aber, was das Zeug hält. Auch die ungenaue Steuerung ist keine Meisterleistung der italienischen Programmierer. Richtig gut ist lediglich die Titelmelodie. Fazit: Es gibt zwar noch (einige) schlechtere Action-Spiele als Sturmtruppen, aber eben auch noch viele, viele bessere. ■

mkl

Sturmtruppen: Ballerei im ▼ Comic-Stil



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Captain vs. Commander

CAPTAIN COMIC II

System: **PC *(EGA)***, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Computer-Easy, USA**, Muster von: **CDV, 7500 Karlsruhe**.

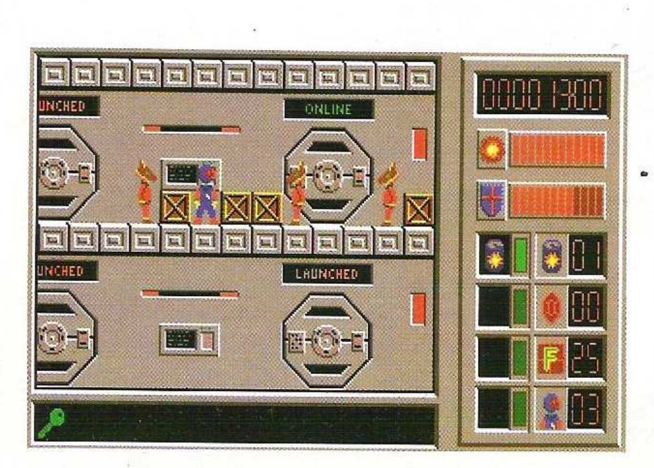
Was dieser Commander Keen kann, kann Captain Comic schon lange!

Jahrelang existieren die beiden friedlich als Shareware nebeneinander her, da erdreistet sich doch dieser Keen, plötzlich zum Vollpreis-Spiel zu werden! So geht's ja nicht! Eine Fortsetzung muß also her, und zwar eine, die ebenfalls so richtig ins Geld geht. Mehr Geld heißt aber mehr Leistung: Der Captain muß sich jetzt gegen prominente Konkurrenz beweisen.

Letztere ergibt sich aber erst im Verlaufe des Spiels, denn außer einem diffusen Notruf vom Planeten Tambi gibt es keine Anhaltspunkte. Erst durch die Begegnung mit den Einwohnern erfährt der Captain, daß böse Eroberer wichtige Kristalle versteckt haben, die für die Energieressourcen überlebenswichtig sind. Wichtig sind auch die vielen Schlüssel, die dem Spieler immer neue Teile des Planeten zugänglich machen. Eigentlich kann man diese verschlossenen Abschnitte als Levels bezeichnen, von denen es insgesamt zehn Stück gibt. Und das in einer imposanten Größe und in vielfältiger Ausarbeitung: Ob unter Wasser, in der gecoverten Super-Mario-Bros.-Welt oder in dem gruftigen Schloß - es gibt viel zu entdecken und zu enträtseln. **Captain Comic II** ist dabei wesentlich schwieriger als Kollege Keen. Zum einen ist dieses Plattform-Abenteuer komplexer, zum anderen wird beim Verlust eines Lebens oder beim Abspeichern die Spielfigur an bestimmte Stellen der Spielfläche "zurückgebeamt". Eine zuweilen nervende Prozedur, die aber das Schummeln in kritischen Situationen verhindert. Eines aber stört: Für 80 DM darf man mittlerweile besseres erwarten als EGA-Grafiken mit 16 Farben und piepsigen PC-Sound ohne Soundkarten-Unterstützung. Somit ist der Einstand in die Oberklasse zwar gelungen, aber für den Sprung in die Hitetage reicht es noch nicht. ■

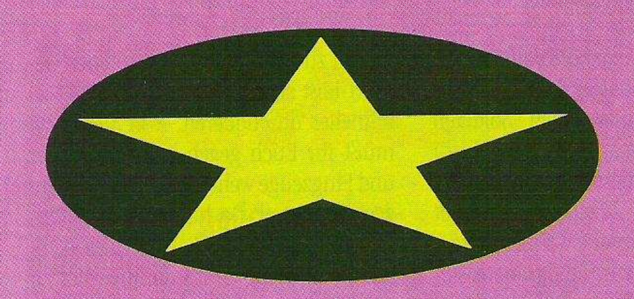
msu

Ein rätselhaftes Jump & Run: Die Wissenschaftler wissen mehr, als sie zugeben wollen. ▼



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG RACE DRIVIN' (PC)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Domark, U.K., Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jetzt dürfen auch PC-Besitzer Kopf und Kragen in Loopings und Steilwandkurven riskieren, Domark macht's möglich. Da der normale Durchschnitts-PC etwas mehr Rechenleistung hat, läuft die Grafik ab 12 MHz schon recht flüssig, auch ist die Steuerung, zumindest die über die Tastatur, wesentlich besser geworden. So gut, daß man die Kurse sehr schnell im Griff hat - und das ist schlecht. Denn so hat man zu schnell alles gesehen, und es stellt sich angesichts der wenigen Features Langeweile ein.

Das einzige, was vielleicht noch etwas Reiz ausübt, ist die Möglichkeit der Rechnerkopplung, ansonsten aber ist man auf dem PC mit 4D Sports Driving wesentlich besser bedient. Noch eine Warnung an Soundblaster-Besitzer: Das Programm ist mal wieder eines von der Sorte, das eine bestimmte Adresslage der Karte erwartet und gnadenlos abstürzt, wenn's nicht stimmt. Im Notfall das Programm dann einfach mit RACEVGA/N starten..

man



▲ **Mit Vollgas in den Looping - auch bei 12 MHz!**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG FIRE & ICE (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Graftgold, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



▲ **Ein Feuerwerk an Grafik und Spielspaß**

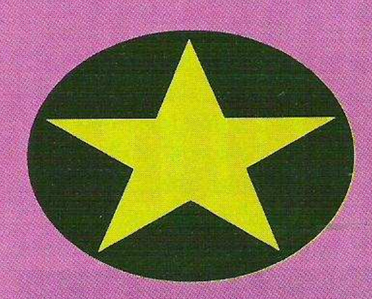
Bei Graftgold liebt man die Extreme: nicht lauwarm oder al dente soll es sein, nein, Feuer und Eis sind die Pole, die das Spiel bestimmen. So rutscht unser Held, Cool Coyote, entweder über aalglatte Eisflächen, kämpft sich ein paar Levels durch Südamerika bis in die Sahara und geht zwischendurch zur Auffrischung unter Wasser. Ein Spaziergang ist das aber nicht: Pinguine und Feuerpriester, Endgegner und Schneelawinen, Möwen und Eskimos kreuzen seinen Weg und lassen sich nur ungern durch Coyotes Eisblasen einfrieren. Die Hektik hält sich jedoch in Grenzen - der Technik sei dank! Denn nicht nur das Scrolling wurde von der Amiga-Version auf den Atari gerettet, auch Grafik und Animation kommen brillant auf dem ST rüber. ST-Besitzer hatten ja in der letzten Zeit wahrlich wenig Grund zur Freude, und umso mehr darf jetzt gejubelt werden. Fire & Ice ist nämlich nicht nur technisch ein Meisterwerk, sondern spielerisch eines der besten seiner Gattung!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



KONVERTIERUNG THE COOL CROC TWINS (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Das hat man wirklich fein gemacht, und die Zwillinge auf den ST gebracht. So wie beim Amiga-Original, wird das spielen leicht zur Qual - findet man nicht den richtigen Dreh.



Dank Spezi-Steuerung tut's aber nicht weh. Auch ansonsten geht alles klar, die Grafik ist auch wunderbar, vom Sound woll'n wir mal nicht groß reden. Kurzum: Dies Game ist was für jeden.

kate



▲ **Ein Twin kommt selten allein**

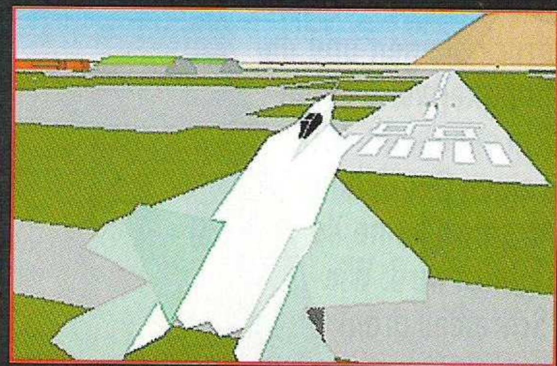
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

ATAC





Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



Man schreibt das Jahr 2003. Ein Problem, das die Menschheit schon im letzten Jahrhundert heimgesucht hat, wirft bereits einen dunklen Schatten auf die Zukunft. Drogen!

Es ist an der Zeit, etwas dagegen zu tun. Deshalb wird eine geheime Elitetruppe aufgestellt, deren verschlossene Akten mit den Buchstaben ATAC gekennzeichnet sind: Das *Advanced Tactical Air Command.*



Ihnen stehen acht Piloten, acht F-22-Jäger und acht Apache-Kampfhubschrauber zur Verfügung, die auf einem geheimen Flugplatz in Kolumbien stationiert sind. Sie müssen nun eine Strategie entwickeln und durchsetzen, mit der die vier unermeßlich reichen und mächtigen Drogenbarone in die Knie gezwungen werden können.



Bauen Sie ein Geheimdienstnetz auf, studieren Sie die Aufklärungsberichte, und schicken Sie dann Ihre Piloten los, um Kokainfabriken, Plantagen oder Drogen, die auf dem Land-, See- oder Luftweg transportiert werden, zu vernichten. Machen Sie sich aber auf erbitterte Gegenwehr gefaßt! Die Drogenbarone werden technisch hochentwickelte Flugzeuge und Raketen gegen Ihre Truppe einsetzen.



ATAC ist die erste in einer Reihe neuartiger *strategischer Flugsimulationen* von MicroProse. Um darin Erfolg zu haben, reicht es nicht aus, ein guter Pilot zu sein. Sie müssen außerdem eine gute Strategie ausarbeiten. *In dieser Simulation zählen also vor allem Ihre Entscheidungen!*

ATAC

THE SECRET WAR AGAINST DRUGS

Schlagen Sie zurück mit ATAC!

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse

MICROPROSE™

SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

ATAC. Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326



Briefe an die Redaktion

Gewinnen mit ASM!

Erfahrene ASM-Leser wissen, daß es unter einer solchen Überschrift nicht um das Einheimsen materieller Dinge gehen kann. Für alle anderen sei es hiermit gesagt. Heute machen wir wieder einen geistigen Schritt voran, indem wir uns zur Abwechslung nicht über die Dinge aufregen, die sonst immer den Blutdruck steigen und die Schläfen pulsieren lassen. Schönen Dank übrigens für die öltankerweise eingegangenen Urlaubsgrüße unserer Leserschaft. Ich habe sie nicht angepinnt. Nicht mein Ding. Wirkungslos übrigens auch: Kettenbriefe! Für so einen Quark habe ich überhaupt keine Zeit. Und jetzt noch der Leser-Bonus: Ab sofort keine Xe mehr! Und die Leser-Frage, die in der nächsten Ausgabe aufgelöst wird: Wie heißt das T, das immer klingelt? So, jetzt seid Ihr wieder mit Schreiben dran!
Zilch, Euer Uli

ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege
Bitte beim Absender die Telefonnummer angeben!

"Freude & Fragen"

(...)
2. Ich war sehr erfreut darüber, daß Ihr eine Demo-Ecke eingeführt habt, doch leider mußte ich feststellen, daß diese nicht lange bestand. Eines Tages suchte ich vergeblich nach diesem Teil der ASM. Warum habt Ihr diese Seite abgeschafft? Bekommt Ihr nicht genug Demos? Ich habe eine ganze Diskettenbox voller Demos. Laßt es mich wissen, wenn welche zum Testen benötigt werden!
3. Jetzt muß ich Euren Aboservice einmal loben: Meine letzte ASM kam statt zwei Tage später, zwei Tage früher. Wie habt Ihr das gemacht?
4. Ich würde Euch vorschlagen, doch einmal eine Rubrik für PDs einzurichten. Ihr müßtet nicht jedes Programm ausführlich testen. Ein paar Informationen über die neuesten Programme würden schon ausreichen. Ich glaube, daß Ihr Euch damit bei vielen Leuten sehr beliebt machen würdet.
5. Wie war das noch gleich? Habt Ihr nicht einmal eine Aktion "Wer programmiert das beste Adventure mit den ASM-Testern" gestartet? Wann werden diese Spiele fertig sein? Wißt Ihr schon für welche Computertypen die Games sein werden?

Buddy Casino



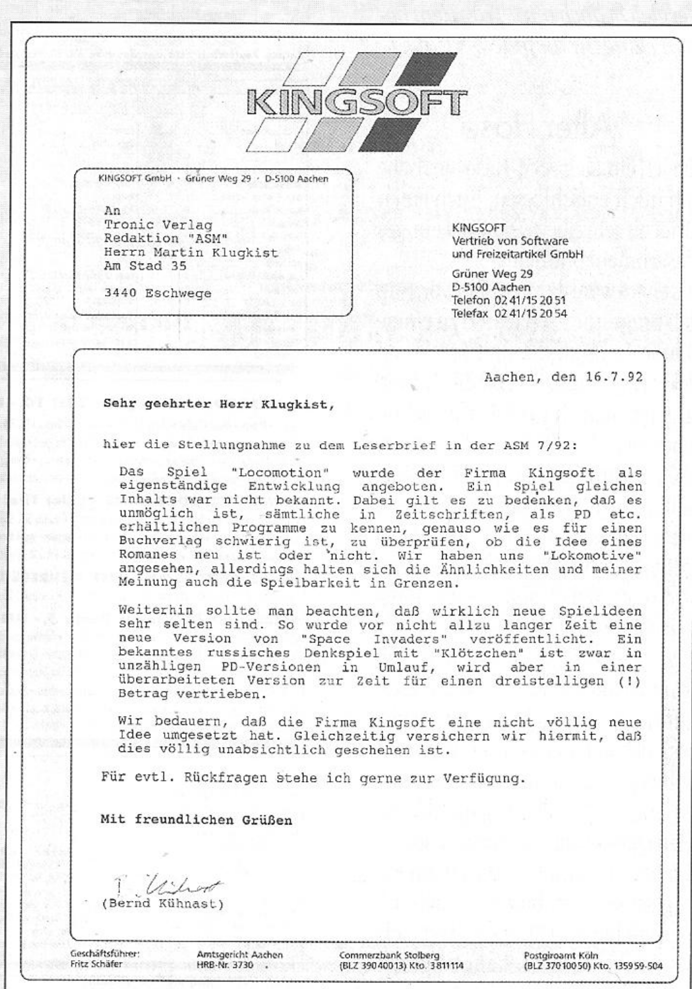
(Anm. d. Red.: 2. Tja, was hier in letzter Zeit an Demos eintrudelte, war alles in allem nicht der Rede wert. Laß mal rüberwachsen, und Du kriegst einen Credit.
3. Das ist wie der tausendste Versuch eines Erfinders, die unmögliche Maschine zu konstruieren - auf einmal funktioniert sie. Geh' doch mal schnell zum Fenster und mach' es auf. Hör' genau hin... na, ist unser Jubelgeschrei angekommen?
4. Was es an PD-Spielen gibt, kann man beinahe komplett auf die Halde hebeln, und Anwenderprogramme sind nicht so unser Ding. Dafür stellen wir aber Shareware vor. Ist das etwa nix?
5. Die Frist für die Abgabe dieser Spiele haben wir bis zum Jahresende verlängert. Wollen mal sehen, für welche Computersysteme hier was eintrudelt. Für Amiga wird sicherlich was dabei sein.)

"TBird & Abo"

Ich bin seit Eurer Ausgabe 1/90 einer Eurer treuesten Leser. Darum finde ich, daß es an der Zeit ist, Euch einmal zu schreiben. Also, der neue Look der ASM ist echt geil. Das Inhaltsverzeichnis ist übersichtlicher geworden, endlich ist wieder mal Ordnung im Heft, sind mehr Bilder im Heft, und das mit den Konvertierungen ist 'ne super Idee. Bloß bitte ich Euch, zu den Spielen auch das System mit hinzuzuschreiben, da es schon vorkam, daß es fehlte und ich raten mußte. Genug des Geschwafels, kommen wir zum eigentlichen Teil des Briefes, den Fragen.
1. Ich möchte mir am Ende des Jahres den TBird kaufen. Nun habe ich erfahren, daß der TBird eine reine Spielmaschine sei. Stimmt das?
2. Falls die Antwort 'Ja' lauten sollte, welchen Computer könntest Du mir empfehlen, wenn ich zum Teil spielen, aber auch Anwendung betreiben will?
3. Gibt es jetzt Powermonger auf dem PC? Falls nicht, wann erscheint es?
4. Nach langem hin und her habe ich mich entschlossen, die ASM als Abo zu beziehen (ich hoffe, das freut Euch). Neulich hörte ich aber von meinem Freund, daß daß was in der Anzeige "...noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin..." steht, gar nicht stimmt (und langsam glaube ich das auch). O.k., das mit der Post dazu könnt Ihr nichts, aber er sagte noch etwas davon, daß die ASM zu spät komme und da streikte die Post nicht. Stimmt das?
(...)

Bierpumper Barthel

(Anm. d. Red.: Das Problem mit der fehlenden Systemangabe ist endgültig ausgemerzt. Wie Du unter Umständen schon gemerkt haben wirst, geben wir jetzt ja zusätzlich noch die Ausgabe mit dem Ur-Test eines Programmes bei der Konvertierung an.
1. + 2. Der TBird ist ein PC wie jeder andere auch - er hat bloß einen schwarzen Anstrich. Für dasselbe Geld bekommt man inzwischen schon eine Maschine mit besseren Werten. Laß Dir einfach mal bei einem kleinen Händler ein Angebot über einen PC in dieser Preislage mit den erforderlichen Karten (VGA mit 512K, Soundman, - blaster oder was auch immer - irgendwas mit einem Gameport halt, großer Platte, mind. 2MB RAM etc.
3. Powermonger gibt's bereits für den PC. Müßte eigentlich überall erhältlich sein.
4. Klar freut uns das. Wenn mir also ein Leser einen Gefallen zu Weihnachten tun will: Abonnieren!
Es ist richtig, daß in letzter Zeit - nicht zuletzt durch den Poststreik bedingt - die Abos verspätet bei den Lesern in manchen Postleitzahlenbereichen eingetroffen sind. Bei dem Vertriebssystem, das wir in grauer Vorzeit nutzten, kam das auch immer wieder vor, und deshalb läuft die ASM jetzt auf der Postvertriebsschiene.
Das Ergebnis: Es scheint zu laufen. Ich sage 'es scheint', weil ich mich selbst schon zu oft auf die Versprechungen mancher Vertriebsfirmen verlassen habe. Also: Bisher läuft's. Toi, toi, toi.)



KINGSOFT

KINGSOFT GmbH · Grüner Weg 29 · D-5100 Aachen

An
Tronic Verlag
Redaktion "ASM"
Herrn Martin Klugkist
Am Stad 35

3440 Eschwege

KINGSOFT
Vertrieb von Software
und Freizeitartikel GmbH

Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Telefon 02 41/15 20 51
Telefax 02 41/15 20 54

Aachen, den 16.7.92

Sehr geehrter Herr Klugkist,

hier die Stellungnahme zu dem Leserbrief in der ASM 7/92:

Das Spiel "Locomotion" wurde der Firma Kingsoft als eigenständige Entwicklung angeboten. Ein Spiel gleichen Inhalts war nicht bekannt. Dabei gilt es zu bedenken, daß es unmöglich ist, sämtliche in Zeitschriften, als PD etc. erhältlichen Programme zu kennen, genauso wie es für einen Buchverlag schwierig ist, zu überprüfen, ob die Idee eines Romanes neu ist oder nicht. Wir haben uns "Lokomotive" angesehen, allerdings halten sich die Ähnlichkeiten und meiner Meinung auch die Spielbarkeit in Grenzen.

Weiterhin sollte man beachten, daß wirklich neue Spielideen sehr selten sind. So wurde vor nicht allzu langer Zeit eine neue Version von "Space Invaders" veröffentlicht. Ein bekanntes russisches Denkspiel mit "Klötzchen" ist zwar in unzähligen PD-Versionen in Umlauf, wird aber in einer überarbeiteten Version zur Zeit für einen dreistelligen (!) Betrag vertrieben.

Wir bedauern, daß die Firma Kingsoft eine nicht völlig neue Idee umgesetzt hat. Gleichzeitig versichern wir hiermit, daß dies völlig unabsichtlich geschehen ist.

Für evtl. Rückfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

(Bernd Kühnast)

Geschäftsführer: Fritz Schäfer — Amtsgericht Aachen HRB-Nr. 3730 — Commerzbank Stolberg (BLZ 390 400 13) Kto. 3 811 114 — Postgiroamt Köln (BLZ 370 100 50) Kto. 135 959-504

Diese Stellungnahme der Fa. Kingsoft erreichte uns bezüglich des in ASM 8/92 veröffentlichten Leserbriefes "Altideen-Recycling".

"Brief des Monats"

(...)
Aber Ihr könntet doch auch mal 'ne Leserbrief Top 10 und Flop 10 machen. Der beste Leserbrief erhält das beste Spiel des Monats, der schlechteste Leserbrief das schlechteste Spiel des Monats. Das wär' doch echt cool.

A.T.B.

(Anm. d. Red.: Und Du meinst, Du wärst dann einer der Anwärter auf... aber lassen wir das. Ja, witzig ist die Idee schon, aber wenn wir Briefe prämieren, strengt sich jeder an, den 'Brief des Monats' zu schreiben. Das ist eindeutig die falsche Motivation, einen Brief an uns zu schreiben - nicht zuletzt aus den Leserzuschriften ersehen wir, was wir am Heft ändern müssen.)

"Shareware & Shots"

(...)
Interessant wäre es auch, wenn Ihr (wie im PC Kasper) einige Seiten für Shareware Games ausnützen würdet. Es gibt auch in diesem Bereich tolle Produkte. (...)
Testet Ihr die Spiele richtig, oder seht Ihr sie Euch nur an? Damit meine ich: Bei dem Test von Gunship 2000 waren alle Screenshots nur am Anfang einer Mission gemacht. Das erkennt man an der Echtzeituhr am Monitor und daran, daß die Waffen alle noch vorhanden sind!
Eternam - alle Screenshots nur aus dem 1. Level (Mittelalter), Shuttle - alles Cockpit Fotos usw. (...)

Sandman

(Anm. d. Red.: Qualitativ hochwertige Shareware-Spiele stellen wir sowieso vor (schon gemerkt?). Normalerweise kriegen unsere Leser sowas mit, ohne daß wir 'ne Extra-Seite draus machen müssen. Sicherlich hast auch Du das mitbekommen, ist Dir aber durch die politischen Wirren der letzten Zeit wieder aus dem Gedächtnis geflutscht.
Das 'Übel' mit den Screenshots resultierte daraus, daß seinerzeit Test- und Foto-Session getrennt voneinander abgelaufen sind. Wenn man also die Fotos für ir-

gendein Programm machen wollte, mußte man von ganz vorne anfangen, und wenn die Zeit mal knapp war. . . Dieses System haben wir aber durch den ungehemmten Einzug modernster Techniken vollkommen revolutioniert. Techniken, die so raffiniert und kompliziert sind, daß wir ihre Namen nicht mal richtig aussprechen können, geschweige denn die Konkurrenz.)

"Unser Test von ASM"

Positiv: großer Tips & Tricks-Teil, gutes Inhaltsverzeichnis und gute Gliederung, vorbildlich: viele nützliche Rubriken (News, Charts...), Bewertungssystem: verschiedene Gesichtspunkte bei der Bewertung der einzelnen Genres, in den Informationskästen (System, Preis...) viel enthalten, umweltfreundlich: Papier und Redaktion, sachlich geschriebene Reportagen, gutes Layout, saubere Screenshots, tolles Feedback (kompetente Antworten).
Negativ: erschreckend viele Druckfehler, Bewertungssystem: 0-12 (Prozente finden wir besser, weil sich der Leser ein besseres Bild machen kann (Genauigkeit!)), Preis!, zuviel Werbung! Bewertung:
Motivation (zu Lesen): 80%
Grafik (Layout, Farben, Screenshots): 82%
Aufbau (Inhaltsverz.,...): 85%
Tests, Bewertungssystem: 74%
Preis/Leistung: 76%
Gesamtnote: 80%

Johannes & Wolfgang

(Anm. d. Red.: Wenn Du mit 'erschreckend viele Druckfehler' die zugegeben - etwas peinliche Sache mit dem Postkartenbeihefter meinst, muß ich Dir recht geben. Uns standen auch die Münder offen, als wir es bemerkten. Ansonsten ist es aber nicht sooo krass. Ein Tippfehler hier und da rutscht einfach immer wieder durch. Prozente wollen wir nicht. A) hat die jedes noch so #&ß%! Blättchen und b) verheddert man sich total in denen. Wo ist der Unterschied zwischen 51 und 52 Prozent? Wie soll man das anhand eines Programmes festlegen? Wie manifestiert sich eine z.T. subjektive Wertung in einzelnen Prozentpunkten? Aus einem 'Gefühl' heraus? Während einer sog. Wertungskonferenz (die vielleicht gar nicht stattfindet. . .)? Ist ein Programm mit 86 Prozent in der Grafik merklich besser als eins mit 85%? Oder sind etwa beide sehr gut? Über den Preis läßt sich streiten. Wir testen seit einiger Zeit in jeder Ausgabe wesentlich mehr Spiele als jedes andere Magazin in Deutschland. Wenn man da mal das Verhältnis von Preis und Leistung errechnet, stehen wir ziemlich gut da.
Das 'zuviel Werbung' kannst Du versenken. Fällt Euch nichts anderes ein oder seid Ihr blind? Nix für ungut, aber es stimmt nicht! Vergleicht doch mal! Trotzdem besten Dank für die gute Wertung.)

"Alter Hase"

Da ich ein alter ASM-Hase bin, habe ich mich entschlossen, Euch einen Brief zu schreiben. Dabei ist einiges zusammenkommen.
Als erstes wäre da ein Hobby von mir. Ich programmiere ab und zu einige kleine Programme und Spiele auf meinem Amiga. Da mir die Sachen gut gefallen, habe ich mir schon überlegt, die Programme unters Volk zu bringen. Nun meine Bitte: Könntet Ihr ein paar Tips oder ein paar Namen nennen, die mir dabei helfen. Es wäre nicht schlecht, wenn für mich dabei auch etwas rausspringen könnte.
Nun zu was ganz anderem. Vor kurzem habe ich bei Euch im Bazar Ultima V (Amiga) gekauft. Leider war neben einem dicken Heft (Geschichte, Zauberei, Monster, usw.) in englisch, nur ein ganz dünnes Heft (Anleitung) in deutsch dabei. Da ich mich im Übersetzen ein wenig schwer tue, bitte ich Euch, die Geschichte zu Ultima V (vielleicht noch einige Tips) bekanntzugeben.
(...)
Zum Schluß noch ein paar kleine Fragen:
- Warum könnt Ihr die Spiele im Bazar so billig verkaufen? (...)
- Werden die Adressen, die Ihr von Euren Schreibern bekommt, gespeichert?
- Werden alle Briefe, die Ihr bekommt, von Euch beantwortet?
Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meinen Brief ernsthaft beantwortet.

S.I.S.

"Werbung & Wertung"

1. (...) Yo! Also da sich in der letzten Ausgabe (8/92) mal wieder wer beschwert hat, daß zu viel Werbung in Eurer geilen Zeitschrift sei, habe ich mal die Seiten, Werbung usw., gezählt und vieles ausgerechnet. Ich möchte Euch jetzt bitten, einmal eine Ausnahme zu machen, denn es ist was Gutes für Euch. Hier ist eine Gegenüberstellung von vier verschiedenen Blättern:

Amiga Magazin (Werbung 103; Bericht 93; insg. 196; % Werb. 52,55%; Ausgabe 8/92);
Power Play (Werbung 59; Bericht 93; insg. 152; % Werb. 38,82%; Ausgabe 8/92);
Kickstart (Werbung 48; Bericht 84; % insg. 132; Werb. 36,36%; Ausgabe 1/92);
ASM (Werbung 51; Bericht 115; insg. 166; % Werb. 30,72%; Ausgabe 8/92).

Die Zahlen bei Werbung, Bericht, insgesamt stehen für die Seitenzahlen. Das mit dem Amiga-Magazin ist unverschämt. Mehr Werbung als sonstwas, ts, ts, ts! Das ist für alle Leser, die meinen, in der ASM ist zuviel Reklame!!! (Das soll jetzt aber nicht heißen, Ihr solltet mehr davon machen!).

2. Da wir schon mal bei Werbung sind. . . habt Ihr Euch schon mal die auf Seite 69 angesehen (8/92) ??? Ehrlich, ich hab mich schrottgelacht! ("Ständiger Promotion mit die günstige Priese"..."Deutsch sprechende Kunden-Service" usw.). Das Ganze ist ein einziger Fehler! Wenn man schon nicht Deutsch kann, sollte man bei Englisch bleiben, 'ne?
3. Äh, irgendwas war noch... ah, yes. Eure Kurzurteile gefallen mir nich. Sehr gut, gut, zufriedenstellend, mangelhaft und sehr mangelhaft - das geht so nich. Es liegen Welten zwischen befriedigend und mangelhaft! Es muß heißen: Sehr gut, gut, zufriedenstellend, ausreichend und mangelhaft, und wenn das nicht reichen sollte auch noch "absolute Scheiße".
4. Zum Leserbrief CH 2000 (alles 8/92). Meinst Du das Blizzard auf Shareware oder PD für 8 Mark auf'm Amiga?! Du, Uli, ich habe an die 30 Originale (Amiga)! Wie oft wird mein Brief dafür abgedruckt...?
5. Nochmal zu den Xen. Hör' auf damit, Uli! Bringt doch nix. Bei der Umfrage stehen doch auch die verschiedenen Zeitschriften. Wenn Ihr meint, Ihr seid besser, müßt Ihr die anderen Zeitschriften doch nicht indizieren. (...)
6. Uli, liest Du auch gerade "The Stand / Das letzte Gefecht" von Stefan König? Ich meine, die Überschrift zum Ventilator / Big Mac Bros Brief ist irgendwie auffällig.
7. Ich schätze, Ulis Klo ist neongrün/neonlila/neongelb kariert mit blauen Punkten, stimmt's, Uli? (...)

André Höppner

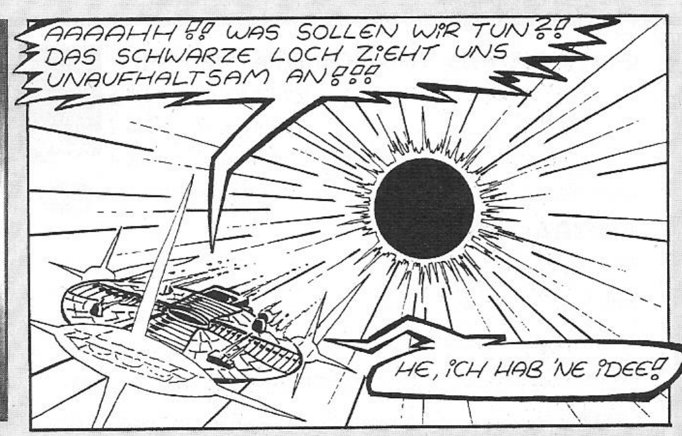
(Anm. d. Red.: 1. Glaube nicht, daß das noch eines weiteren Kommentars bedarf.
2. Ist auch bei uns gut angekommen. Wir werden den Jungs mal anbieten, daß wir's ihnen korrigieren.
3. Das sehen wir gar nicht so. Ein zehn Jahre alter Citroën GSA ist sicherlich auch mangelhaft, aber man kann trotzdem noch mit ihm fahren - see what I mean?
4. Wenn Du Dich dreißig mal registrieren läßt, könnten wir über einen nochmaligen Abdruck dieses Leserbriefes verhandeln.
5. Ja, okay, genug genörgelt. Ich geb' auf, ich kapituliere. Den letzten Spaß könnt Ihr einem rauben. Ab sofort keine Xxxxxxxxxxxxxe mehr.
6. Nee, les' ich nicht, muß ich Dich enttäuschen. Ich lese zur Zeit so oder so sehr selten - keine Zeit. Meine Regierung hat mir zum Geburtstag 'Stark' geschenkt, und das gammelt jetzt im Schrank in meinem neuen Arbeitszimmer vor sich hin. Wenn ich schon mal Zeit habe, zieh' ich mit ein englisches Video rein oder verziehe mich nach MIDIstan.
7. Nein.)

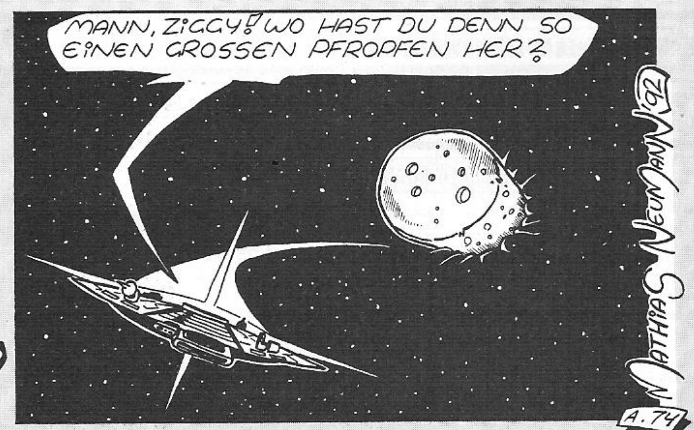
(Anm. d. Red.: Ganz hinten im Heft findest Du die Generalkarte. In ihr sind etliche Softwarefirmen verzeichnet, die in Deutschland Software produzieren und/oder vertreiben. Da wirst Du ganz sicher fündig.
Tips zu Ultima V hatten wir in ASM 5/89. Und jetzt noch ein paar kleine Antworten:
- Weil wir uns sehr darum bemühen.
- Die Adressen der Briefschreiber werden nicht (!) gespeichert.
- Wir könnten wesentlich mehr Briefe beantworten, wenn alle anfragenden Leser ihre Telefonnummer (!) angeben würden. Freu' Dich! Und nächstes Mal wollen wir Deinen echten Namen lesen!)

"Definitive Ratschläge"

Ich muß Euch (. . .) definitiv meine definitive Defensive, ääh, Meinung sagen:
1. Cover: Bringt mal lieber Fotos bzw. Zeichnungen von getesteten Games und die Schlagzeilen etwas kleiner bitte! (. . .)
2. Werbung: Jetzt bitte keine Vorträge über Eure finanziellen Möglichkeiten. Die ganze Computer (-software) Werbung ist ganz o.k., aber die Zigarettenwerbung könntet Ihr ruhig weglassen, da nämlich viele Jugendlichen Eure Zeitschrift lesen (z.B. ich).
3. Secret Service: Die Antworten vom Hint Hunt könntet Ihr ruhig ins "Secret Service-Inhaltsverzeichnis" 'packen'. Außerdem könntet Ihr die Tips und Tricks auch ins "Hauptinhaltsverzeichnis" 'stecken'.
4. News 7/92 S.12: So, wenn ich mir nackte Flittchen anschauen will, kaufe ich mir den Playboy, und nicht die ASM, einverstanden? Ihr könntet höchstens eine nackte (Computer-) platine drucken, na wär das nichts?
5. Feedback: Affen......geil! Vor allem die Space Rat-Comics.
Also, im vollen und ganzen schneidet Ihr nicht schlecht ab. Die anderen Seiten (Hitline, Tests, das neue Styling, usw.) sind einfach GUT.
Nun noch ein paar Fragen:
1. Weiß man schon wie das nächste Lucasfilm-Adventure heißt (wovon es handelt)?







SPIELEN OHNE ENDE ?

MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für IBM · AMIGA · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN sowie PC-Soundkarten

Hardware

AMIGA 500 Speicherwerweiterung

- auf 2.5 MB	222,– DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,– DM
- auf 1 MB	59,– DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,– DM
- Laufwerk 3.5	139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version

jetzt nur **199,– DM**

- mit CMS CHIPS

jetzt nur **289,– DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version

jetzt nur **398,– DM**

- mit Windows 3.1

jetzt nur **498,– DM**

Adlib compatible Soundkarte

jetzt nur **129,– DM**

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- Bi TURBO SYSTEM 68020	nur 399,– DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 1 MB Ram	nur 499,– DM
- Bi TURBO SYSTEM 68020 mit 4 MB Ram	nur 699,– DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zumAufrüsten	nur 179,– DM

Ab sofort wird keine Mark mehr in die Werbung gesteckt!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten SOFT & SOUND Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum: Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ... ... NUR 1x BEZAHLEN – Preise von heute bis morgen! –

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage
O-1034 Berlin
Boxhagener Str.23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rohdenbergstr.6
Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.:03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr.57
Tel.:040/224633
2000 W-Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
2820 W-Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.:0421/607404
W-2300 Kiel
Sternstr.18 (am Wilhelmplatz)
Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str.104
Tel.: auf Anfrage
W-3100 Celle
ImKreise16
Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig
Holwederstr. 10
Tel.:0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr.11
Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel
Heimatstättenweg 23
Tel.:05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str.2
Tel.:0551/46563
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr.1
Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.:02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str.210
Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr.2-4
Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1
EssenerStr. 6
Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen1
MoltkeStr.36
Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370

W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str.31
Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster
Ferdinandstr.8
Tel.:0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.:0541/586809
W-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage
W-4630 Bochum
Herner Str.383
Tel.:0234/531018
W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr.1
Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str.20-22
Tel.:0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149,
Tel.: 0221/446499
W-5400 Koblenz
MarkenbildchenWeg 24
Tel.:0261/31848

W-5500 Trier
Zuckerbergstr.21
Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee296
Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg
Bahnhofstr.19
Tel.:02962/6753
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.:02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.:02371/22438
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz2
Tel.:02351/21900
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.:0641/71967
6348 W-Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.:02772/41332
6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.:06031/61917
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.:0681/582771

W-6650 Homburg
Karlsbergstr.16
Tel.:06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.:06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr.13
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage
W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr.17
Tel.:0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr.5
Tel.:0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Telefon auf Anfrage
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.:07621/49690
W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.:089/533716
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088

W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376
W-8500 Nürnberg
Findelwiesenstr.37
Tel.:0911/467744
W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr.33
Tel.:0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15
Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

2. Wieviel wird der VGA-Blaster kosten?
3. Gibt es North & South auf dem PC?
4. Wieviel kostet das Professional Sound System (News 1/92, S.8/9)?
5. Ich möchte mir eine gute Soundkarte kaufen. Was empfehlt Ihr mir?
6. Wieviel von wievielen (hört sich komisch an, nicht?) Leserbriefen druckt Ihr pro Ausgabe (Monat)?
7. Was heißt definitiv?
8. Was heißt Defensive?
9. Was heißt ASM?
U.L.I. = Ultimate Look Integrated

Daniel

(Anm. d. Red.: 1. Cover: Ist's recht so mit dem Motiv? Wenn wir die Schlagzeilen kleiner machen, sind es Textzeilen und keine Schlagzeilen mehr.
2. Zigarettenwerbung: Wenn ich jetzt nicht auf die finanzielle Lage zu sprechen kommen darf, kann ich ja über die Problematiken bei der Rentierzucht im Kongo dozieren. An den Fakten ändert das nix, und jetzt reg' Dich nicht so auf, daß Du gleich wieder eine dampfen mußt.
3. Klar, würden wir gerne machen, geht aber vom Platz her nicht. Wir haben so ja schon mehr Einträge im Inhaltsverzeichnis als andere mit allen Tips. Kurz und gut: Sie passen nicht rein, und deshalb sind sie separat.
4. Wenn Du 'nackte' Computerplatinen sehen willst, bist Du a) nicht gerade bei einem Heft, das für so etwas prädestiniert ist und hast Du b) unter Umständen ein Problem, über das sich 1. Deine Mutter, 2. Deine Freundin und 3. auch der nette Psychoanalytiker von nebenan gern mit Dir unterhalten möchte.
Wieder 1. Das nächste Spiel von Lucasfilm wird Indiana Jones VI - Indiana Jones and The Fate of Indiana Jones V and why the film was never made.
Wieder 2. Angeblich unter 1.000 Märker - hängt freilich auch ein bißchen vom Händler ab.
Wieder 3. Jawollja, sogar inzwischen als Low Budget.
Wieder 4. Frag' mal bei Leisuresoft an, die machen Techno Plus in Deutschland. Tel.: (02383) 690.
5. Den PC Soundman natürlich! Gibt's bei uns für lediglich 249 Mark mit jeder Menge Soft- und Hardware! (<- Achtung! Werbung!)
6. Na, so ungefähr, schätzungsweise und über den Daumen gepeilt zwischen 15 und 20 von zwischen 160 und 200, also ca. 10%.
7. Es kluppert das Mühle am rauchenden Bart.
8. Und weg!)

"Konvertierte Bewertung"

(...)
2. Packt die Konvertierungen doch wieder zusammen, denn jetzt sind sie im ganzen Heft verteilt (finde ich etwas unübersichtlich). Außerdem könnte man diese dann wieder mit Piktogrammen versehen.
3. Ein neues Bewertungskästchen muß her!! Am besten wäre es, wenn jedes System sein eigenes Kästchen hätte, z.B. beim PC würden die Hardware-Voraussetzungen extra stehen oder beim Amiga-Kasten wird angezeigt, ob Zweitlaufwerk, Festplatte, Amiga+, Megabyte unterstützt oder benötigt werden. Ob eine Umsetzung auf andere Systeme geplant ist, kann auch problemlos und übersichtlich eingebaut werden. Die Kästchen dürfen auf keinen Fall wieder so eng und durcheinander werden! Die Bewertungen selbst können so bleiben. Die großen Überschriften kann man durch den Titel des Spiels ersetzen (z.B. Test von Legend, ASM 7/92, S. 54/55).

Blatt ohne Namen

(Anm. d. Red.: 2. An den Konvertierungen schrauben wir derzeit noch, wie Du sicherlich schon gemerkt hast. Wenn sich das nicht gut entwickelt, werden wir's wohl wieder so machen wie ganz früher.
3. Stimmt. Hier wird sich auch was tun. Die Überschriften einfach in die Programmtitel zu ändern, wäre uns zu katalogisierend.)

"Indy Amiga & Fragen"

(...)
1. Wird der ASM-Hit Indy 4 (Adv) auf den Amiga umgesetzt?
2. Gibt es eine Fortsetzung von Monkey Island 2?
3. Wann kommt der ST Nachfolger Falcon 030 heraus, und wird er dem Amiga Konkurrenz bieten?
4. Wo gibt es die CD von Chris Hülsbeck? Ich war schon in fast 10 Geschäften, aber nirgends war sie zu finden. Könnte man sie nicht einfach bei Euch bestellen?
5. Ich hab gehört, daß man Mario Bros. auf den Amiga bringen will, Stimmt das oder war es nur ein Gag?
6. Könntet Ihr nicht mal Spiele vom Mac testen. Ich und bestimmt auch andere Leser würden sich darüber wahnsinnig freuen.
O.k. that was it, ich hoffe, Ihr könnt die Fragen beantworten.
Ein kleines Lob auch mal an die ASM Special, die auch wie die ASM ihr Geld mit hohem Maße gerecht wird.

Moritz J.S., the lucky Chuckie

(Anm. d. Red.: 1. Laut Aussagen von Lucasfilm Games wird Indy 4 für den Amiga in diesem Herbst (also nächsten!) erscheinen.
2. Bisher ließ man nichts darüber verlauten - doch niemand weiß, was die Zukunft bringt.
3. Der Falcon wurde auf der Atari-Messe offiziell vorgestellt. Welcher Erfolg ihm beschieden sein wird, steht in den Sternen. Das liegt a) an den Konsolen, b) an Ataris Marketing-Abteilung, c) am Willen der Entwickler und d) zwischen 3 und 3000 anderen Faktoren. Einen ausführlichen Bericht findest Du übrigens in dieser Ausgabe.
4. Beide CDs von Chris Hülsbeck (Shades & Apidya) gibt es exklusiv bei uns. Bei uns zu bestellen wäre demnach nicht nur der einfachste, sondern auch der EINZIGE Weg.
5. Es stimmt nicht, war aber auch kein Gag. Das hat ganz einfach jemand falsch verstanden. Als Heimcomputer-Produkte wird es Dinge wie 'Mario Teaches Typing' geben, und keine Jump&Runs - vorerst. Der Klempner soll schließlich die Nintendo-Hardware verkaufen. Das kann er, das tut er.
6. Wir arbeiten daran.)

"Nemesis auf MSX"

(...)
Ich habe noch meinen geliebten MSX im Gebrauch und spiele immer mal wieder Nemesis.
Und nun frage ich mich, ob es in Deutschland noch einen Versand oder sowas gibt? Ich brauche nämlich noch Nemesis 2 für meinen MSX. Oder habt Ihr gar noch das Modul oder gar ein Diskettenlaufwerk oder sogar einen MSX 2?
Ja, ja, ich habe sehr hohe Anforderungen an Euch. (...)

Michael Hübner

(Anm. d. Red.: Klar haben wir das Modul. Nemesis 3 und Salamander auch - behalten wir aber, weil ICH auch immer mal eine Runde spiele. So, von wegen gute alte Zeit, Erinnerungen, damals als ich noch jung und glücklich war und so. Wenn Du noch was für Deinen MSX bekommen willst, probier' es entweder mal bei einem MSX-Club - findest Du im Verzeichnis - oder bei Roland Toonens Spezialversand, falls der überhaupt noch was in der Richtung macht. Tel.: 02832/78184.)

"Trekkie-Fan"

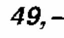
(...)
Da ich blutiger Anfänger in Sachen Computer bin, habe ich bisher nur Baller-, Olympic- oder Jump&Run-Games gespielt. Nun habe ich Euren Test des Star Trek-Spiels in Heft 4/92 gelesen und fand ihn große Klasse. Da ich ein großer Trekkie-Fan bin, würde ich es mir gern kaufen, aber nur für den Amiga.
Nun aber zu meiner eigentlichen Frage. Bei Eurem Test stand, daß es das Spiel nur auf dem PC gibt. Nun habe ich in einer "anderen" Computerzeitschrift gelesen, daß es das Spiel auch auf dem Amiga geben soll. Stimmt das nun, oder nicht? (...)

Joy

(Anm. d. Red.: Star Trek für den Amiga gibt's nicht und wird's voraussichtlich auch nicht geben.)

"Gut mit Ausnahmen"

Ich bin jetzt seit Anfang des Jahres ein ASM-Sammler und habe mich dazu überredet, Dir einen Brief zu schreiben. Ich finde die ASM gut mit ein paar Ausnahmen (ha, ha, mich kannst Du nicht Schleimer nen-

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — ● **59,–**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga ● **159,–**
Adlib Musik-Karte/dt. ● **129,–** (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick ● **84,95** (IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch/dt ● **29,80**
Sound Blaster 2.0/dt ● **239,–** (IBM-PC) ● Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips

49,–

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A-Train/dt	–,–	109,00	–,–	–,–
Aces of the Pacific/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Amberstar/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Battle Isle/dt	69,95	89,95	–,–	–,–
Battle Isle Data Disk./dt	44,95	44,95	–,–	–,–
Birds of Prey/dt	79,95	V.mö	V.mö	–,–
Black Crypt/dt	59,95	V.mö	V.mö	–,–
Bundesliga Manager/dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional/dt	69,95	69,95	V.mö	–,–
Carl Lewis Challenge/dt	59,95	79,95	59,95	–,–
Castles/dt	69,95	79,95	–,–	–,–
Centurion – Defender of Rome/dt	29,95	29,95	–,–	–,–
Chessmaster 3000	–,–	79,95	–,–	–,–
Civilization/dt	79,95	94,95	–,–	–,–
Conquestador/dt	74,95	74,95	*74,95	54,95
Crazy Cars 3/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Dagger of Amon Ra/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Darklands/dt	V.mö	99,00	–,–	–,–
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	–,–	–,–
Dark Seed/dt	–,–	94,95	–,–	–,–
Das Schwarze Auge/dt	74,95	84,95	V.mö	–,–
Deliverance/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Der Patrizier/dt	74,95	89,95	–,–	–,–
Double Dragon 3/dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Dune/dt	74,95	79,95	–,–	–,–
Dyna Blaster/dt	69,95	74,95	69,95	39,95
Epic/dt	66,95	74,95	69,95	–,–
Eternam/dt	–,–	89,95	–,–	–,–
Eye of the Beholder 2/dt	V.mö	89,95	–,–	–,–
Falcon 3.0/dt	–,–	94,95	–,–	–,–
Fire and Ice/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
Formula One Grand Prix/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Gateway	–,–	74,95	–,–	–,–
Global Effect/dt	79,95	84,95	–,–	–,–
Gods/dt	59,95	74,95	59,95	–,–
Graham Taylors Soccer Challenge/dt	69,95	–,–	V.mö	–,–
Gunship 2000/dt	–,–	89,95	–,–	–,–
Hook/dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Hotelmanager/dt	54,95	59,95	–,–	V.mö
Imperium/dt	29,95	29,95	29,95	–,–
Indiana Jones 4 – Fate of Atlantis	V.mö	84,95	–,–	–,–
International Sports Challenge/dt	66,95	79,95	66,95	–,–
Ishar/dt	74,95	79,95	74,95	–,–
Jaguar XJ220/dt	59,95	–,–	59,95	–,–
John Barnes European Football/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
John Madden Football/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Kick Off 2/dt	59,95	–,–	59,95	39,95
Kick Off 2 – Giants of Europe/dt	19,95	–,–	V.mö	–,–
Kick Off 2 – Return to Europe/dt	19,95	–,–	19,95	–,–
Kick Off 2 – Winning Tactics	19,95	–,–	19,95	–,–
Legend/dt	72,95	79,95	72,95	–,–
Leisure Suit Larry 5/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Lemmings/dt	44,95	44,95	44,95	–,–
Lemmings Data Disk/dt	44,95	59,95	44,95	–,–
Lure of the Temptress/dt	69,95	79,95	–,–	–,–
Mad TV/dt	74,95	89,95	V.mö	–,–
Might & Magic 3/dt	74,95	89,95	–,–	–,–
Parasol Stars/dt	59,95	–,–	59,95	39,95
Perfect General/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
PGA Tour Golf + Course Disk./dt	69,95	79,95	–,–	–,–
Pinball Dreams/dt	59,95	V.mö	–,–	V.mö
Pirates/dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space/dt	79,95	89,95	V.mö	–,–
Police Quest 3/dt	74,95	79,95	–,–	–,–
Pools of Darkness	66,95	74,95	–,–	–,–
Populous 2/dt	69,95	–,–	69,95	–,–
Prophecy of the Shadow	–,–	74,95	–,–	–,–
Railroad Tycoon/dt	79,95	89,95	79,95	–,–

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Rampart/dt	V.mö	79,95	–,–	–,–
Red Baron/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Risky Woods/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
Secret of Monkey Island/dt	69,95	89,95	74,95	–,–
Secret of Monkey Island 2/dt	79,95	89,95	–,–	–,–
Secret Weapons of the Luftwaffe	–,–	89,95	–,–	–,–
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	–,–	37,95	–,–	–,–
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	–,–	29,95	–,–	–,–
Silent Service 2/dt	79,95	79,95	79,95	–,–
Sim Ant/dt	89,95	89,95	–,–	–,–
Sim City & Populous/dt	74,95	74,95	74,95	–,–
Space Quest 4/dt	74,95	82,95	–,–	–,–
Special Forces/dt	79,95	V.mö	79,95	–,–
Starbyte Super Soccer/dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek/dt	–,–	79,95	–,–	–,–
Storm Master/dt	69,95	72,95	69,95	–,–
Striker/dt	59,95	–,–	–,–	–,–
The Games '92/dt	72,95	79,95	72,95	–,–
The Humans/dt	V.mö	V.mö	V.mö	–,–
Their finest hour/dt	69,95	69,95	72,95	–,–
Their finest hour Mission Disk./dt	32,95	32,95	32,95	–,–
Turrican/dt	24,95	–,–	24,95	9,95
Turrican 2/dt	24,95	–,–	24,95	19,95
Ultima 6/dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Ultima Trilogy 2 (4,5,6)/dt	–,–	89,95	–,–	72,95
Ultima Underworld/dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Utopia Data Disk./dt	37,95	–,–	37,95	–,–
Wing C. Secret Mission 1 o. 2 je	–,–	37,95	–,–	–,–
Wing Commander Deluxe Edition/dt	–,–	99,00	–,–	–,–
–Wing Commander+Secret Missions 1&2				
Wing Commander 2 kompl. dt	–,–	84,95	–,–	–,–
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	–,–	44,95	–,–	–,–
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	–,–	39,95	–,–	–,–
Wizardry 7	V.mö	V.mö	–,–	–,–
Wrestle Mania/dt	59,95	69,95	59,95	39,95

MEGAHITS

1869/dt	**75,–**	Amiga
	89,–	IBM-PC
Battle Isle Data Disk/dt	**45,–**	Amiga&IBM-PC
Civilization/dt	**79,–**	Amiga
	95,–	IBM-PC
Das Schwarze Auge/dt	**75,–**	Amiga
	85,–	IBM-PC
Dungeon Master/dt	**79,–**	IBM-PC
Perfect General/dt	**79,–**	Amiga
	89,–	IBM-PC
Sensible Soccer/dt	**59,–**	Amiga&Atari ST
The Games '92/dt	**73,–**	Amiga
	79,–	IBM-PC

***So* könnt Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,- DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

V.mö = Vorbestellung möglich

TELEFON 02871/8631 • 183088
180637 • 185443
FAX 02871/8631

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt

nen). Dieser Brief bezieht sich nur auf Ausgabe 7/92. Erst einmal muß ich Dir recht geben, Ihr könnt wirklich nichts dafür, wenn die Post streikt. Ich finde das idiotisch, daß sich ein paar Abonnenten beschwert haben, gucken die etwa keine Nachrichten?
Jetzt möchte ich etwas zu dem Brief von Michael Meinert sagen, ich glaube nicht, daß dieser Rückblick überhaupt einen interessiert hat, ich glaube, er wußte nur nicht was er schreiben sollte. Jetzt meine Äußerung zu dem Brief von Volker Lüdecke, sei doch froh, wenn die Preise im ASM-Bazar so billig sind.
Jetzt eine Frage an Dich, Uli, warum sollen denn die ASM-Leser das Rückporto für die Police Quest I-Seite bezahlen, Ihr habt doch die Scheiße gebaut. (...)
Dann habe ich zum Schluß noch eine Frage, könnt Ihr im ASM-Bazar nicht auch Disketten-Boxen verkaufen? (...)

Thorsten Stolpmann

(Anm. d. Red.: Ich habe noch nie jemanden einen Schleimer genannt. Das mit dem Porto. Nun, es gibt genügend Verlage, die so etwas schweigend unter den Teppich gekehrt hätten, und außerdem wäre es ja sehr nett von den Lesern, die die Lösung wirklich brauchen. Na ja, und wenn man dann bedenkt, daß in allen Heften, die wir selbst ausliefern, die Seite schon drin ist, und... jaaa, war unser Fehler, Du hast Recht, unser Kopf liegt auf dem Hackklotz. Tut uns furchtbar leid, muß aber so gemacht werden - vielleicht als göttlicher Ausgleich für die Briefe und Postkarten, die hier jeden Tag per Nachporto eintrudeln, weil man sich zu fein war oder keinen Bock hatte, eine Marke draufzupappen. Bitte nicht krumm nehmen!
Wir verkaufen im Bazar den Disk-Quader, der eine Art Diskettenbox darstellt.)

"Veranlassung"

Was mich veranlasste, diesen Brief zu schreiben, sind zwei Dinge:
1. Ist der allgemeinen Leserschaft schon einmal aufgefallen, daß in der Chris Hülsbeck CD "SHADES" unter "Acknowledgements from the Publisher go to: " (Anerkennung des Veröffentlichers gehen an) der Name Ullrich Mühl steht? Der Name Ullrich Mühl ist doch wohl der Taufname von unserem Uli!! Also, Uli, was hat Dein Name da verloren?! Außerdem stehen da noch einige andere interessante Namen, wie z.B.: Jochen Hippel, Manfred Trenz, usw.
Das zweite Anliegen meines Briefes ist folgendes:
Könntet Ihr unter "Checkpoint ASM", genauer in der Top 5 der jeweiligen Redakteure statt deren Gesichter (zwar ganz nett, aber) nicht die jeweiligen SCHREIBTISCHE abbilden. Es wäre doch sicher mal ganz interessant zu sehen, wie und wo und unter welchen Bedingungen (vielleicht hat Ulis Büro kein Dach) die ASM hergestellt wird.

Cobra

(Anm. d. Red.: 1. Ja, ich weiß, die Nasen haben meinen Namen falsch geschrieben! Ulrich, mit einem 'l'! Ach, warum der da steht? Nun ja, man kennt sich halt auch untereinander und so, und da werden schon mal Grüße ausgeschickt.
2. Mein Schreibtisch war schon mal in der Hitline. Na, kommt die Erinnerung?. Und übrigens hat mein Büro ein Dach (haha, Du dachtest wohl ich bin so blöd und schreibe, daß mein Büro überdacht ist, was?). Vielleicht hat Dein Hut ja eine nasse Krempe und Deine Hose einen feuchten Boden. Weiß nicht, ob wir diese Idee umsetzen.)

"Flop vergessen?"

Wie (fast) jeden Monat schlug ich auch im Juni die neueste Ausgabe Eures Magazins auf (welches ich, nebenbei gesagt, ganz hervorragend finde), und nach einiger Zeit wollte ich mir, wie auch (fast) jeden Monat die Rubrik "Flops des Monats" durchlesen. Doch nach einigem Suchen stellte ich mit Entsetzen fest, daß diese Rubrik fehlte. Ich möchte Euch bitten, sie, falls Ihr sie nicht aus Versehen vergessen habt, wieder in Euer Magazin aufzunehmen und hoffe, daß ich sie in der nächsten Ausgabe wieder mit Begeisterung lesen werde. (...)

Jan

(Anm. d. Red.: In Ausgabe 7 gab's tatsächlich keinen Flop des Monats - es war ganz einfach kein Programm soooo schlecht, als daß es eine solch unfreundliche Behandlung verdient hätte. Keine Bange, der Flop bleibt Euch erhalten.)

"Stock-Frage"

(...)
Ich weiß, was die Kerzen an der Wand (7/92, S.117) und der Stock da machen!! Die Kerzen leuchten und der Stock schaut ihnen dabei zu. (...)

Ehrtbier Sisters

(Anm. d. Red.: Hurra, das ist RICHTIG! Du hast hiermit den ersten von einhundert Punkten gesammelt, die Du brauchst, um in die Endauslosungsrunde um das Ferienhaus in Flämisch-Ougaduguou (oder wie man das schreibt) zu kommen. Einen Herzlichen und 'Weiter so!'.)

"Grausame Fusion"

(...)
Jungs (und Mädels), ein paar Worte zum Thema Stil: Im Moment liest sich Euer Blatt wie eine grausame Fusion zwischen Frankfurter und dem üblen Machwerk, zu dem Manni übergelaufen ist. Wo bleibt Euer Witz? Mir tränen jedenfalls schnell die Augen, wenn ich mir heute 'ne '89er ASM angucke (tja, das waren noch Zeiten, schnief). Zum Thema Überschriften, falls Ihr es noch nicht gemerkt habt: die Dinger sind zum Teil erschreckend peinlich (7/92: "F-29 goes Space").
Wieso preist Ihr auf Supertext (Computer Quarter) zuerst groß die ersten Screenshots von KQ VI und SQ V an und habt dann für beide Games DREI Fotos, habt Ihr das nötig?
Was für Dankeschöns kriegt man von VTO, 7/92, S.12 (ich tippe mir nämlich nicht die Finger wund, um dann mit 'nem Porno-Kuli "belohnt" zu werden)?
Bringt doch mal ein Uli-Special mit den coolsten Sprüchen. Wo wir schon dabei sind: Mich würde interessieren, wie andere Leser über Stil und Überschriften denken. (...)
Bleibt noch zu sagen, daß Radkappen doch nicht sprechen können, wie meine beigefügte 34-seitige Langzeitstudie mühelos beweist (Anlage I).

Marcus









(Anm. d. Red.: Während alle anderen noch mit Kohle rumhantieren, haben wir schon die Fusion (flacher Witz. . .). Also, nun ja, in der Umfrage zeichnet sich ab, daß die allermeisten Leser den Schreibstil, so wie er ist, gut finden. Der Humor ist an vielen Stellen ein subtilerer geworden. Nicht so leicht zu finden, nicht so brüllend, sich in das Gehirn schraubend, nicht ganz so aufdringlich aber immer noch vorhanden.
Meine Güte, da mußt Du auch die schlechteste Überschrift des Jahrzehnts raussuchen - die anderen sind alle wesentlich besser, you know.
Frage zu den Screenshots: Wo hast Du das Zählen gelernt?
Wenn die VTO das verschickt, wovon sie gesagt haben, daß sie es verschicken, ist es wesentlich größer als ein Kuli, aber nicht unbegingt sehr viel nützlicher. Haha, kommst Du sowieso nie drauf. Es sind lebensgroße Pappaufsteller von Frau T.O. und ein bißchen Krimskrams.
Das mit dem Uli-Special ist schon eine Idee, wird aber der Verlag wohl nicht machen wollen - schade eigentlich. Aber wartet nur, bis mein erstes Buch fertig ist, an dem ich leider noch nicht schreibe. Eines Tages ist es soweit, und dann wird der Weltöffentlichkeit die lange Kinnlade runterklappen
Anlage I? Oh, DIE habe ich gerade in den Zerhacker gesteckt. . .)

"Kursierende Diskussion"

Bezugnehmend auf die im Feedback seit einiger Zeit kursierende Diskussion über das Für und Wider von Raubkopien möchte ich mir heute einige Anmerkungen erlauben.
Größtes Mitleid erregen bei mir die armen, minderjährigen Schüler, die aufgrund ihrer prekären finanziellen Situation gezwungen sind, arbeitende Menschen um die Früchte Ihrer Mühen zu betrügen.
Hierbei sollte sich doch die Fragen stellen, inwieweit das Medium Computer und Unterhaltungssofware überhaupt für diesen Personenkreis vorgesehen ist. Der eklatante Widerspruch der sich in der Raubkopiendiskussion im Feedback auftut, ist derjenige, daß die armen Kleinen zwar Hardware für etliche tausend DM im Kinderzimmer stehen haben, bei hundert Mark für ein legal erworbenes Programm aber in Heulen und Zähneklappern ausbrechen und sich leider gezwungen sehen, auf illegale Methoden auszuweichen. In der Vergangenheit mußte ich mehrfach belustigt feststellen, daß eben dieser Widerspruch noch nicht in das Bewußtsein der Feedbackleser gedrungen zu sein scheint. Angesichts des Preisniveaus eines Computers und dessen Peripherie möchte ich die Frage zur Diskussion stellen, ob das Hobby Computerentertainment nicht vom Grundgedanken her auf eine erwachsene Käuferschicht mit eigenem Einkommen zielt. Software könnte dann in videothekenähnlichen Shops verkauft werden, was sogar die BPS überflüssig machen könnte.
Ich hoffe, daß ich damit einigen "edlen" Raubkopierern ordentlich auf die Füße getreten habe und verbleibe mit vorzüglicher Hochachtung.

Armin M. Armitstead

(Anm. d. Red.: Ist sicher ein Gedankengang, doch übersieht man dabei, daß die Zielgruppe für Computer- und Konsolenentertainment zum großen Teil eine minderjährige ist. Die Hardware kommt zu Weihnachten, und was dann fehlt, muß möglichst billig sein.)

"11. Gebot"

Das 11. Gebot:
Wer ASM oder ASM-Special nachmacht oder verfälscht, oder nachgemachte oder verfälschte ASM oder ASM-Special sich verschafft oder in Verkehr bringt, wird mit dem Entzug von ASM oder ASM-Special sowie Tips & Tricks nicht unter 25 Jahren bestraft.

Zenturio + E. Gal

(Anm. d. Red.: Wir haben wohl doch einen ganzen Haufen religiöser Menschen unter unseren Lesern. . . wer hätte das gedacht, wo doch der Computer ein Werkzeug des Teufels ist. Ihr könnt ja schon mal mit dem Bestrafen anfangen, ich fühl' mich heut' nicht so.)



Harald Evers

Am 22.9.57 in München geboren, erst Taxifahrer und Journalist, später Autor (auf dem Weg zum Schriftsteller). Computerlaufbahn beginnt 1987 mit dem Kauf eines ST und der Bekanntschaft von Andreas Niedermeier, mit dem er die 'Weltenschmiede' gründet. Bisherige Veröffentlichungen: 'Das Stundenglas' und 'Die Kathedrale', jüngst: 'Hexuma'.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Schlagzeug in einer Jazz-Band spielen, Volleyball, gute Filme und Comics sammeln, leidenschaftlich Papa sein.

2 Welche Computerspiele gefallen Dir am besten? Lucasfilm-Sachen wie Monkey Island I und -II, Indiana Jones IV und Tetris.
Was sind Deine persönlichen Flops? Rollenspiele.

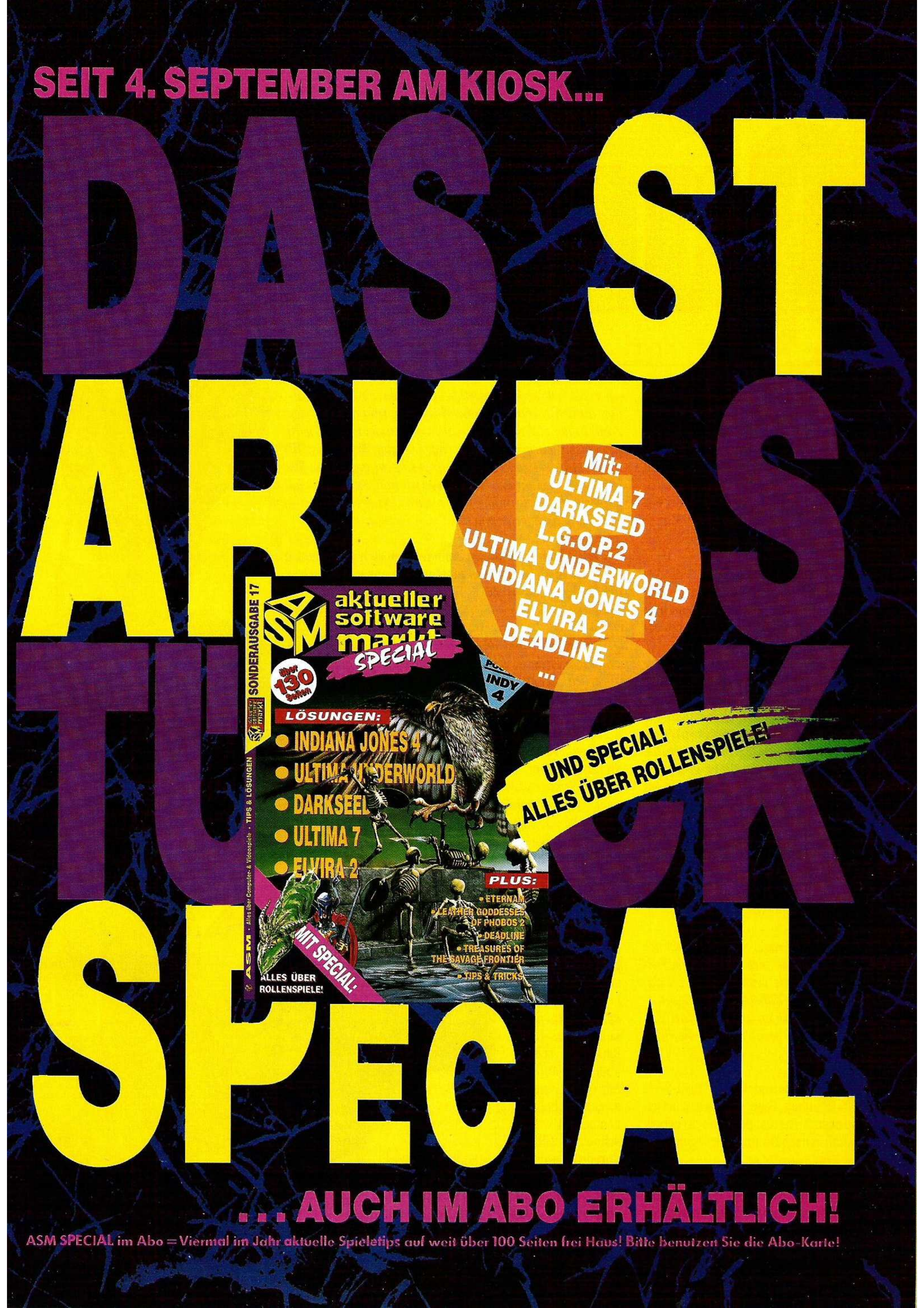
3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Mark Twains 'Ein Yankee aus Connecticut an König Arthurs Hof', Brian M. Staplefords 'Die Saga vom Raumpiloten Grainger', Hans Bemmans 'Stein und Flöte'.
Welche Bücher würdest Du in die Tonne kloppen? Die neuesten Romane von Stephen King.

4 Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu? Jazz, Peter Gabriel, Sting, Manu Catché, Franz Denton.
Welche Songs schaltest Du ab? Harten Free-Jazz, langweilige stumpfe Rhythmen *(O-Ton: "Dieter Bohlen? Wer ist das denn?")*.

5 Welchen Film könntest Du Dir immer wieder anschauen? 'Mission'.
Von welchem Film rätst Du ab? 'Highlander II'.

6 Welches ist die größte Leistung der Menschheit? Künstlerische und geistige Disziplinen, die der menschliche Verstand hervorgebracht hat.
Welches ist die größte Schandtat? Die Menschheit hat keine Schandtaten verbrochen. 'Mensch sein' ist ein Prozeß, der in sich eine ganz eigene Logik hat.

7 Was - ganz allgemein - magst Du? Lernfähige Menschen, Kinder, Nudelgerichte, ausgeschlafen sein, Optimisten, gute Filme.
Was magst Du nicht? Sture Menschen, Nazis, Sülze, Gewaltverherrlichung, Autofahrer mit Lichthupe auf der Überholspur, Dogmatiker, 'Tutti Frutti'.



SEIT 4. SEPTEMBER AM KIOSK...
DAS ST
ARKES
TÜCK
SPECIAL
Mit:
ULTIMA 7
DARKSEED
L.G.O.P.2
ULTIMA UNDERWORLD
INDIANA JONES 4
ELVIRA 2
DEADLINE
...
ASM
aktueller
software
markt
SPECIAL
SONDERAUSGABE 17
über 130 Seiten
LÖSUNGEN:
INDIANA JONES 4
ULTIMA UNDERWORLD
DARKSEED
ULTIMA 7
ELVIRA 2
INDY 4
PLUS:
ETERNAM
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
DEADLINE
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER
TIPS & TRICKS
MIT SPECIAL:
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!
UND SPECIAL!
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Quo Vadis,



Die Ultima-Serie erfreut sich ungebrochener Beliebtheit, die Gerüchteküche um weitere Fortsetzungén kocht auf höchster Stufe: Zeit, den Vater dieses Booms zum Gespräch zu laden. Richard Garriott ließ sich auch nicht lange bitten, sondern plauderte munter über alles, was mit Ultima, Origin und Lord British höchst persönlich zusammenhing.

? Richard, Du bist der Erfinder der populärsten Computer-Rollenspiel-Serie, die es gibt. Wann hast Du mit Computern und Fantasy das erste Mal Kontakt gehabt?

! *Das ist schon eine ganze Weile her. 1974 war das, in meinem ersten Jahr auf der Universität. Da mußten wir zum ersten Mal mit Computern arbeiten. Fantasy-Literatur wie The Lord of the Rings und auch die Dungeons & Dragons-Szenarien mochte ich schon seit langem unheimlich gern, und so war die Idee zum Computerspiel geboren.*

? Wie erklärst Du Dir die Faszination, die von diesem Genre ausgeht?

! *Gute Frage. So genau habe ich mir das noch nie überlegt. Vielleicht sind die Leute so verrückt danach, weil sie dabei in eine völlig andere Haut schlüpfen und Dinge tun können, die sie sonst nie auf die Reihe brächten.*

? Bis jetzt umfaßt die Ultima-Serie sieben Teile. Wieviele Fortsetzungen wird es denn noch geben, wenn es nach Dir und Origin geht?

! *Als ich an den ersten drei Teilen arbeitete wußte ich nie, ob es wohl wirklich eine Fortsetzung geben würde. Die nächsten Teile waren dann schon als Trilogie konzipiert. Jetzt arbeiten wir bereits kräftigst an den Nummern sieben bis neun; und auch an der Zehn, in der völlig neue Techniken verwendet werden, wird schon gebastelt. Ich träume da von virtuellen Welten, und die neue Maschinengeneration eröffnet uns da ungeahnte Möglichkeiten. Und danach, naja, sagen wir mal, Ende offen. Solange wir in die Spiele immer wieder etwas Neues einbringen können, werden wir weitermachen.*

? Mit Computerspielen befindet man sich ja irgendwie in einem Ghetto, das zahlenmäßig nur ein sehr kleines Publikum anspricht. Will Origin da nicht mal ausbrechen?

! *Wir haben auf diesem Sektor zwar mal unsere Fühler ausgestreckt, aber ich denke, wir werden wohl hauptsächlich bei unseren Spielen bleiben. Inzwischen gibt allerdings es zwei Bücher, die auf Ultima basieren, jedoch keines der Szenarien zum Thema haben: Temper of Wisdom zum Beispiel. Und in Japan läuft eine sehr erfolgreiche Comic-Serie unter dem Ultima-Titel.*

? Wo wir gerade bei Japan sind - da sind Rollenspiele ja auch ungeheuer populär. Die japanische Rollenspiele sehen aber vom Aufbau her ganz anders aus als die bei uns gemachten. Wie schneidet Ultima dort drüben ab?

! *Teile von Ultima sind auch für Konsolen*

Avatar?

Ein Plauderstündchen mit Richard Garriott

erhältlich und verkaufen sich in Japan extrem gut. Wir machen dort genausoviel Profit wie in den USA - das dürfte ein klarer Beweis für die Popularität von Ultima sein.

Dazu gibt es ein paar Spiele, die ich zwar nicht direkt als Clones bezeichnen würde, wo die Ähnlichkeiten mit dem Ultima-Prinzip aber unübersehbar sind. Xanadu zum Beispiel, das es auch hier zu kaufen gibt. Wenn so ein Spielprinzip übernommen wird, muß wohl auch eine gewisse Nachfrage vorhanden sein, denke ich mal.

? Was die Konsolen betrifft: Hast Du da genausoviel Einfluß auf Gameplay und Qualität wie bei den Computer-Versionen? Bist Du zufrieden mit dem Ergebnis - Du bist ja bekannt für Deine hohen Ansprüche ...

! *Im Anfang war ich gar nicht so glücklich mit den Resultaten. Da haben wir versucht, die Spiele 1:1 zu konvertieren. Das funktionierte aber nicht richtig, viele der Features waren zu speziell für den PC ausgelegt. Inzwischen sind wir dazu übergegangen, zwar die Grundinhalte der Games zu übernehmen, das Spiel als solches jedoch an die Möglichkeiten der jeweiligen Hardware anzupassen. Das beste Beispiel hierfür ist Ultima auf dem Game Boy. Das ist inzwischen mein persönlicher Ultima-Liebling geworden.*

? Was ist denn überhaupt in nächster Zeit von Origin zu erwarten?

! *Wie gesagt, wir arbeiten schon fleißig an einem völlig neuen Ultima, der Nummer 10. Ultima Underworld 2 soll bis Weihnachten, Underworld 3 bis nächsten Sommer fertig sein. Und davor natürlich Strike Commander, Privateer - das ist bisher unter dem Arbeitstitel Trade Commander gelaufen, und Ultima 7 Teil 2. Da ist momentan ein richtiger Wettlauf unter den Programmierern in Gange, welches Game wohl als erstes fertig sein wird. Ich möchte mich da auf keinen Gewinner festlegen ...*

? Wie sieht es eigentlich mit Lizenzen aus? Viele Firmen kaufen doch die Rechte an einem Brettspiel, einem Film oder einem Buch und machen daraus ein Computerspiel. Plant Ihr auch was in der Art?

! *Ganz ehrlich: Diese Umsetzungen haben in den USA einen extrem schlechten Ruf. Meistens werden sie dem Vorbild doch in keinster Weise gerecht. Amerikanische Käufer lehnen solche Lizenzprogramme ab, das wäre finanziell gesehen deshalb bestimmt ein Flop. Persönlich würde ich gerne mal was mit Star Trek oder dem Herrn der Ringe machen, aber da ist das Terrain leider schon abgegrast.*

? Du magst solche Filme und Bücher also immer noch? Hast Du überhaupt Gelegenheit zum Lesen oder Fernsehen?

! *Nein, in punkto Unterhaltungsliteratur überhaupt nicht. Meine normale Lektüre sind Bücher über Astronomie - ein Hobby muß der Mensch ja haben - und technische Bücher, vor allem Handbücher. Was Fernsehen anbelangt, sieht es ähnlich aus, da kommen allenfalls wissenschaftliche und naturkundliche Programme in Frage.*

? Also überhaupt keine Zeit für Privatleben?

! *Wenn Du damit meinst: Zeit, in der ich absolut nichts mit der Firma zu tun habe - nein. Aber das muß ich vielleicht erklären. Wir bei Origin machen eigentlich immer alles zusammen, wir verbringen auch unsere Freizeit zusammen, weil man da immer mal ganz schnell ein Meeting abhalten kann, wenn man einen Gedankenblitz hat. Außerdem macht es eine Menge Spaß. Es hat sich nämlich so eingespielt, daß wir jeden Sommer eine andere Aktivität haben, an der alle teilnehmen. In einem Jahr war es Drachenfliegen, dann Campen und Trekking, dieses Jahr sind Strand-Games angesagt. Wenn man sich so gut versteht wie wir hier bei Origin, dann kann man eben nicht nur bei der Arbeit, sondern auch danach unheimlich viel Fun haben.*

Das hört sich zwar fast nach der sprichwörtlichen japanischen Firmenphilosophie an, aber was soll's.

Entgegen anderslautender Gerüchte wird bei Origin übrigens nicht mit EISA-Boards gearbeitet. Entworfen würde zwar auf einem 486er, als Ziel- und Testgerät wird jedoch immer noch der 386er anvisiert. Daß Games wie Wing Commander so irre schnell sind, habe lediglich etwas mit guter Programmier-Technik zu tun, versicherte Richard.

Und da man bei Origin immer die neuesten Techniken im Auge behält, dürfen wir wohl auch bei zukünftigen Programmen mit einigen Überraschungen rechnen. ■

Antje Hink

Ultima VII

Abenteuer auf der Schlangeninsel

Preisfrage: Was kommt vor Ultima VIII? Antwort: Ultima VII Teil 2, The Serpent Isle. Lord British's Ideen für den siebten Teil der Saga waren für ein Spiel zu umfangreich. Also wurde daraus ein zweiter Teil gemacht, der eigentlich ein komplett neues Spiel ist!

ULTIMA VII PART 2: THE SERPENT ISLE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Origin, USA**.

Batlin, der Bösewicht ist entkommen und durch das legendäre Schlangentor geflüchtet. Dieses Tor, bestehend aus zwei gigantischen aus dem Ozean aufragenden Säulen, erscheint nur bei bestimmten Mondkonstellationen. Durch dieses Tor gelangt man auf die Schlangeninsel, einen Teil des Kontinentes Sosaria, der der Legende nach vor langer Zeit im Meer versunken sein soll. Ultima-Fans werden jetzt wohl aufhorchen! Sosaria, war das nicht der Schauplatz der ersten drei Ultima-Abenteuer? Richtig! Das Abenteuer auf der Schlangeninsel stellt somit eine unmittelbare Verbindung mit der Vergangenheit her. Origin will das zweite Jahrzehnt Ultima jedoch nicht nur durch ausgezeichnete Geschichten einläuten, auch an der Technik wurde gearbeitet. Zwar hat sich am grundsätzlichen Erscheinungsbild wenig geändert, im Detail jedoch wurden viele Neuheiten eingeführt. Euch erwarten Schnee- und Eisregionen, die während der Gespräche erscheinenden Portraits wurden mit viel Akribie schier fotorealistisch gestaltet, jede Menge digitalisierte Sprachausgabe und ein durchgängiger Soundtrack runden das Game ab. Mitte November ist es soweit! ■

hs





▲ *Neues Intro, neues Outfit: ULTIMA VII, Teil 2 legt mächtig los* ◀

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUDDKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL. *	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G- LOC DT. ANL.	44,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54.90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47.90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49.90
RAINBOW COLLECTION DT.	40.90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64.90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	36,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	9,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DENARIS	15,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	9,90
IRON LORD	9,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PANZERSTRIKE -SSI-	17,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRATEGO	24,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.		65,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1MB		85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIR WARRIOR 1 MB		79,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA ANL. DT.		65,90
ARENA DT. ANL.		59.90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95	49,95
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90	59,90
BOROBODUR DT. ANL.		65,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90	59,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59.90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB		69,90
CHAMPIONCHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB		65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *		75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65.90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB		65.90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
D- GENERATION DT. ANL.		54,90
DAGGER OF AMON RA 1 MB *		79,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79.90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELIVERANCE DT. ANL.		59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		39,95
DIE HARD 2 -DIE HARDER- DT. ANL.		65,90
DINGS DA KOMPL. DT.		49,95
DISCOVERY DT. ANL.		69,90
DOJO DAN ANL. DT.		59.90
DREADNOUGHTS -SEEKRIEGSIMULATION 1 MB		85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE		42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65.90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL.		65.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB		75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
G- LOC DT. ANL.		65,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69.90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	39,95	39,95
GOBLIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
GUY SPY 1 MB		65.90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.		59,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HOPP ODER TOP KOMPL. DT.		49,95
HUMANS DT. ANL.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB		75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59.90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT.		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.		59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59.90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.		75,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB		75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.		79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59.90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB		79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROFLIGHT -TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB		85,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69.90	69,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75.90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
REVOLUTION:		
SKAT/SCHAFKOPF/DOPPELKOPF/RAMSCH		65,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59.90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STONE AGE DT. ANL.		65,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB		85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39.90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69.90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69.90	69,90
WIZKID DT. ANL. *		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90
ZOOL DT. ANL. *		59,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.Q.	19,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24.90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RVF	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 4 -SIERRA- 1 MB	29,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29.90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	35.90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29.90
METAL MASTERS	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 FULCRUM	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM -VIETNAM- 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17:4 / KARTENSPIELE	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERMAN M4	29,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
STRATEGO	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2 -THE DUELL-	29 90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

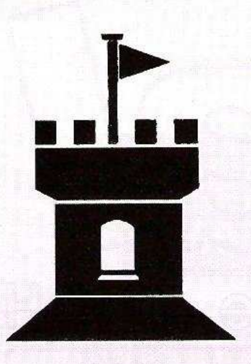
Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5' DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SCANNER MUSTEK 105, TEXT & GRAFIK	
105 MM SCANBREITE, 400 DPI, DATASCANSOFTW.	299,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALISIA DRAGOON	99,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
D. ROBINSON BASKETBALL	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
KID CHAMELEON	99,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PAPERBOY	69,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
ZERO WINGS	89,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.⁰⁰ - 18.⁰⁰, Freitag 9.⁰⁰ -17.⁰⁰



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES: The Case of the Serrated Scalpel

System: **PC** *(empf. 15 MB auf Platte, mind. VGA, unterst. AdLib, Roland, Sound Blaster)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Electronic Arts, England**, Muster von: **Hersteller**.

Die Nacht des kurzen Messers



▲ *Denker contra Sportler*

Er ist wahrlich unsterblich: Das Vorbild aller Hobbydetektive macht nun auch auf dem Monitor von sich reden. SHERLOCK HOLMES läßt seinen messerscharfen Verstand diesmal jedoch zu Hause, für den Fall des schartigen Skalpells müßt Ihr Eure eigenen grauen Zellen bemühen.

Gottseidank steht Euch dabei Holmes' treuer, wenn auch etwas beschränkter Begleiter Dr. Watson mit Rat und Tat zur Seite. Pedantisch, wie er nun mal ist, schreibt er alles auf, was Euch an Informationen im Laufe des Spiels unterkommt. Auf diese Tagebuchaufzeichnungen könnt Ihr jederzeit zurückgreifen, wenn Euch Euer (untrainiertes) Gedächtnis im Stich lassen sollte. Eine Stichwort-Suchfunktion hilft dabei, den Überblick nicht zu verlieren, was bei der Fülle der Informationen nur allzu leicht passieren kann - nach den ersten fünf Schauplätzen hat man bereits Stoff für eine Kurzgeschichte zusammen.

Ein Schrei in der Dunkelheit

Apropos Geschichte: Die stellt sich gleich reichlich verzwickt dar. Vor dem Hinterausgang des Regency Theaters drückt sich während des Vorspanns eine düstere Gestalt in den Schatten der nachtdunklen Häuser herum. Die Tür öffnet sich, Sarah, der Star des Theaters, geht die Stufen hinunter - da stürzt sich der Unbekannte mit zorrogleich wehendem Mantel auf sie. Ein Skalpell blitzt auf, ein Schrei gellt durch das Dunkel, eine Leiche bleibt zurück. Klare Sache: Ein Fall für Sherlock Holmes! Rund fünfzig Schauplätze warten darauf, von Euch untersucht zu werden. Von dunklen Spelunken über feine Parfümerien bis zu Löwenkäfigen und Leichenschauhäusern reicht die Palette. Wollt Ihr von einem Ort zum nächsten, geht Ihr seitlich aus dem Bild, woraufhin ein Stadtplan des damaligen London erscheint. Darauf sind alle Euch zugänglichen Gebäude und Plätze durch Icons dargestellt, zu denen Euch eine Kutsche (komplett mit Pferd) transportiert.

Schummrig war's im alten London

Grafisch ist **The Lost Files of Sherlock Holmes** recht ansprechend gestaltet. Die Atmosphäre des regenverhangenen London kommt ganz gut rüber. Nur die Portraits (die bei Unterhaltungen erscheinen) sind teilweise etwas naiv ausgefallen.

Das Spiel wird etwa zeitgleich mit der englischen Version auch in Deutsch erscheinen. Hier hat sich Electronic Arts



▲ *Recherche mit Wagner-Untermalung*



▲ *Der freundliche Bobby*



Wer sich für die Originalgeschichten um den berühmten Meisterdetektiv interessiert, für den gibt es eine im Ullstein-Verlag (Berlin) erschienene 5-bändige Ausgabe der Werke von Sir Conan Doyle.

übrigens ein dickes Lob verdient. Nicht nur die Benutzeroberfläche, die in bewährtem LucasArts-Stil gehalten ist, sondern auch Dokumentation und, man höre und staune, die Sprachausgabe (für die echte Schauspieler engagiert wurden) wird in deutsch gehalten sein.

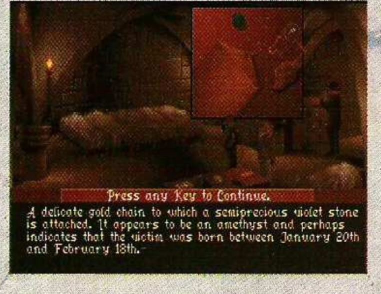
Grandios

Wenn es auch leider nicht ganz zum begehrten Titel "Spiel des Monats" gereicht hat: In einem Punkt liegt Sherlock Holmes mit Abstand an erster Stelle - das Game hat einen neuen Rekord in punkto Speicherplatz aufgestellt. Ganz harmlos kommt es zunächst auf zehn HD-Disketten daher. Die Installation geht noch relativ flott vonstatten, sind die zwanzig Minuten Gerödel auf der Festplatte jedoch vorüber, wird der Computerbesitzer doch etwas blaß: Ganze 29 MB hat sich das Game bei Komplettinstallation von der eh' viel zu kleinen Harddisk einverleibt! Benutzt man die abgespeckte Install-Version, bei der dann allerdings der Spielverlauf langsamer ist, sind



London: das ▶ Spielareal

Ein kühles Heim ▼ für kalte Leute



„Sir Arthur Conan Doyle bekommt Konkurrenz!"

es trotzdem noch satte 15 MB. Und ist nicht genügend Speicher vorhanden, muß man halt auf die Portraits verzichten.

Bei soviel Aufwand darf man wohl zurecht ein Spiel erwarten, das man nicht mal eben in einem Nachmittag durchzockt. Und da Sherlock Holmes einen ziemlich linearen Spielverlauf aufweist, viel Kleinarbeit und und eine Menge Geduld erfordert, sollten angehende Polizisten und Hobbydetektive schon mal Urlaub einreichen. Etliche Nächte dürften wohl draufgehen, bis der Fall endlich zu den Akten gelegt werden kann.

Antje Hink/Marcus Höfer



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

PREVIEW

Dschungelbuch

Exotische Schauplätze haben schon immer für Spannung gesorgt, besonders im Film. Das haben sich die Software-Designer von ACCESS SOFTWARE zunutze gemacht: Sie basteln gerade ein Adventure zusammen, das im tiefsten Urwald von Brasilien angesiedelt ist.



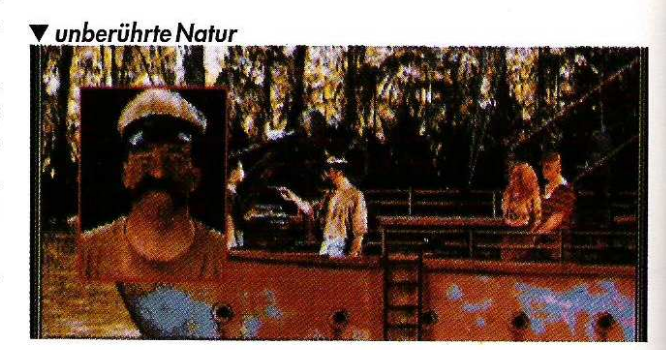
AMAZON
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: -, Hersteller: **Access Software/ U.S.GOLD, England**.

Amazon - Guardians of Eden heißt das Werk, dessen VGA- oder Super VGA-Screens recht verheißungsvoll aussehen. Held des Games ist Jason, ein harmlos vor sich hin lebender Amerikaner, dessen Bruder samt wissenschaftlicher Expedition im brasilianischen Urwald verschütt gegangen ist. Letzte Informationen besagen, daß er einer wissenschaftlichen Sensation auf den Fersen war. Um das ganze noch mehr zu komplizieren, scheinen dabei auch noch übernatürliche Kräfte im Spiel zu sein. Riesenameisen und geklaute Smaragde geben der Story weiteren Pep, wenn sich Jason auf die Suche nach Brüderchen macht.

▲ *Von wegen*

▼ *unberührte Natur*



Im Spiel, das sich in 14 Kapitel gliedert, werden reichlich Techniken benutzt, wie man sie vom Film her kennt: Rückblenden, Zooms, Cuts und Kamerafahrten sollen den Movie-Charakter unterstützen, von reichlich Action einmal abgesehen. Schwarzer Humor wird ebenfalls nicht zu kurz kommen, wird vom Hersteller versprochen. Ob's stimmt werden wir allerdings nur mit viel Glück noch vor Weihnachten feststellen können. ■

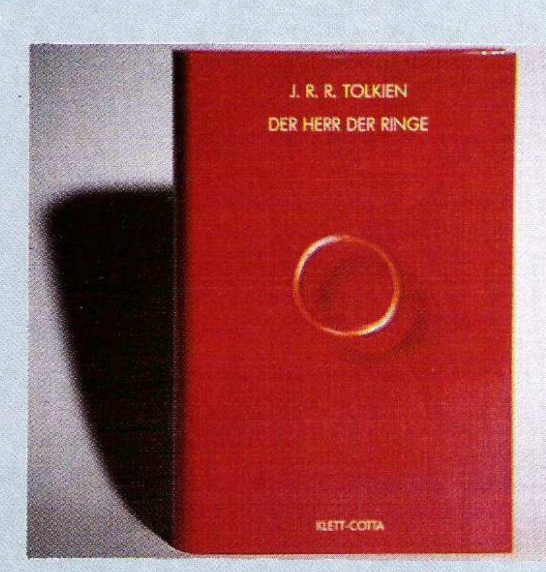
ah

Der Herr der Ringe

COMPETITION

Tolkien, Tolkien und kein Ende. Nachdem wir Euch in unserem letzten Heft schon viel über diesen Herrn und seine Schöpfung berichtet haben, gibt es diesmal etwas zu gewinnen. Zusammen mit dem Stuttgarter Klett-Verlag verlosen wir zehn Exemplare der Luxusausgabe von 'Der Herr der Ringe' und fünfmal das Hörspiel 'Der kleine Hobbit'.

Das Buch ist rot eingebunden und enthält alle drei Bände des epischen Fantasy-Abenteuers. Obendrein findet Ihr auch noch alle Karten und Anhänge, nebst vielen farbigen Illustrationen in dem Band.



Das Hörspiel ist von ähnlicher Dimension: Vier Audio-Kassetten im Schuber.

Die Preisfrage lautet:

Wer war zuerst da: "Der Herr der Ringe" oder "Der kleine Hobbit"?

Die richtige Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

ASM Tolkien Postfach 870 3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, und Einsendeschluß ist der ist der 10.10.92. Wir wünschen Euch viel Glück!

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM! *

SUPERVISION

HIGH QUALITY STEREO SOUND

SELECT PAUSE START

B A

HARTUNG SPIELE-BERLIN

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

*unverbindliche Preisempfehlung

SUPERVISION
Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

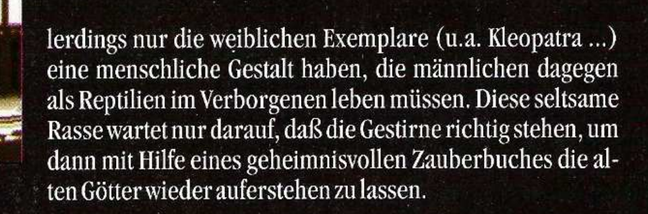

Die Spiele mit dem Panda.

HARTUNG SPIELE-BERLIN



Tief in die ägyptische Mythologie führt das neueste Adventure von Millennium. Die Eldritches, die sich bereits mit Hound of Shadow einen Gruselnamen gemacht haben, benutzen uralte Legenden aus Ägypten, um daraus eine Story zu kreieren, wie sie spannender nicht sein kann. Dabei weiß man letztendlich nie so genau: was ist Legende, und was ist dazugedichtet.

Alles dreht sich um einen Kult, der fiese, vorsintflutliche Götter anbetet. Tatsächlich scheint es noch Nachkommen dieser schlangenähnlichen Geschöpfe zu geben, wovon al-



lerdings nur die weiblichen Exemplare (u.a. Kleopatra ...) eine menschliche Gestalt haben, die männlichen dagegen als Reptilien im Verborgenen leben müssen. Diese seltsame Rasse wartet nur darauf, daß die Gestirne richtig stehen, um dann mit Hilfe eines geheimnisvollen Zauberbuches die alten Götter wieder auferstehen zu lassen.

Durch ganz Alexandria führt die Hatz, in die untergegangene legendäre Bibliothek der alten Stadt, in Pyramiden, in die libysche Wüste.

Was bisher von Daughter of Serpents zu sehen war, überzeugte durch die tolle Grafik, die dichte Atmosphäre und das intelligente Point-and-Click-Interface.

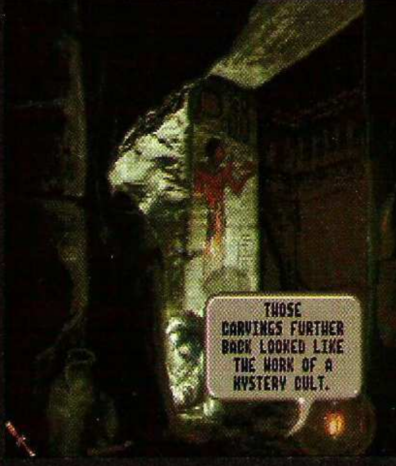
Ab November können wir uns dann (auch auf deutsch) in die Intrigen des alten Ägypten stürzen. ■

Antje Hink

DAUGHTER OF SERPENTS
– PREVIEW –

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Millennium, England**.

Alte Götter sterben nicht. Das müssen wir bei einem Besuch in Alexandria schmerzhaft feststellen.





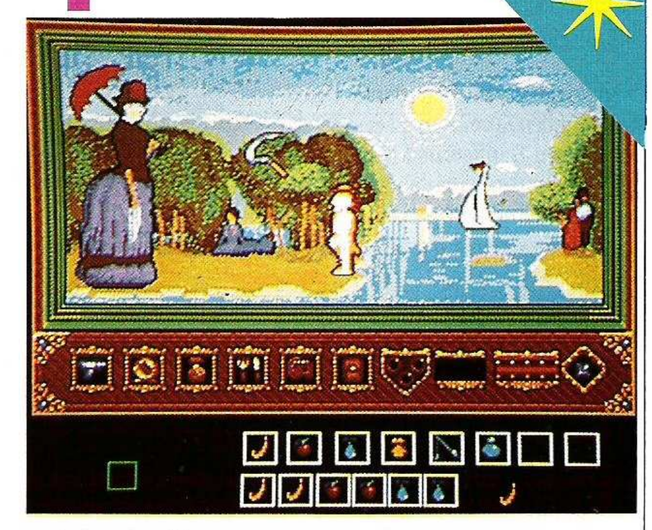
PREVIEW

Künstlerpech

FATAL STROKES - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, Hersteller: **ICE, England**.

Ein Programm mit viel Pfiff will das neue englische Softwarehaus ICE auf die Bildschirme zaubern. FATAL STROKES heißt das im Künstlermilieu angesiedelte Action-Adventure, in dem ein aufstrebender Van-Gogh-Jünger den Pinsel schwingt.



▲ *Lebende Bilder*

▲ *Ein Maler auf Abwegen*

Es ist schon eine abgedrehte Geschichte, in die Euch Fatal Strokes entführt. Edwin Sax, ein Kunstmaler am Beginn seiner Karriere, wacht des Morgens auf, hat DIE Inspiration - und leider keine Farben mehr. Ergo schwingt er sich in seinen Heli und düst zu seinem normalen Farbenladen. Seltsamerweise steht da aber ein neues Geschäft, das am Tag zuvor noch nicht dagewesen, aber voll mit den tollsten Malutensilien ist, die man sich denken kann. Nix wie rein, denkt sich unser Maler Klecksel!

Drinnen erwartet ihn ein alter Gentleman, der ihm neben den gewünschten Farben noch den Rat mit auf den Weg gibt, wirklich nur diese Tuben und Pinsel zu benutzen. Und siehe da: Es entstehen Meisterwerke von nie dagewesener Qualität. Und mit bemerkenswertem Eigenleben. Hätte unser Held allerdings den Brief gelesen, der ihm am Vortag ins Atelier geflattert war, wären etliche der seltsamen Geschehnisse vorhersehbar gewesen: Der nette, harmlose Gentleman aus dem magischen Farbenladen wollte ihn damit nämlich auf die ihn erwartenden Heldentaten vorbereiten.

Drei der Bilder erwachen zum Leben. Edwin hüpft in sie hinein und muß mit Farbkasten und allerlei Verteidigungsutensilien bewaffnet diverse Puzzles lösen, Bösewichter umnieten und vor allen Dingen magische Kugeln finden. Jedes Bild stellt eine neue, völlig andere Herausforderung dar, für die neue Lösungsmöglichkeiten gesucht werden müssen.

Der Clou an der Geschichte ist, daß sich unser Held, wenn Not am Mann, benötigte Gegenstände einfach zeichnen kann. Das dürfte der innovativste Punkt des witzig gemachten Programms sein. Lassen wir uns überraschen, allzulange soll es bis zur Fertigstellung nicht mehr dauern. ■

ddf/ah

Sternwärts Ahoi

SPELLJAMMER - PIRATES OF REALMSPACE

System: **PC** *(mind. 286/16, Festplatte, unterst. diverse Soundkarten)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI, USA**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.

Lichtet den Anker, in die Wanten, Männer; hißt die Segel, Kurs Alpha Centauri. Nehmt Platz, die Kapitänskajüte ist schon hergerichtet: SSI möchte Euch zeigen, wie das Universum auf ganz andere Art erobert werden kann ...

Eine Welt ist nicht mehr genug, also wird für die neue **Spelljammer**-Serie gleich ein ganzer Kosmos eingeführt. Dort gelten völlig andere Gesetzmäßigkeiten, statt Kernenergie treibt hier Magie die Raumschiffe an, die auch nur wenig mit den gängigen chromblitzenden High-Tech-Modellen gemein haben, die üblicherweise in Science-Fiction-Spielen bemüht werden. Nein, in Spelljammer sieht alles so aus, als habe Merlin, der Zauberer, einen zünftigen Dreimast-Segler für interstellaren Raumflug entworfen.

An Bord eines solchen Schiffes durchstreift Ihr den Kosmos und begegnet dabei anderen Schiffen und fremden Wesen. Die fremden Raumfahrzeuge sehen teilweise noch absonderlicher aus als Eure eigene Kosmo-Kogge, die Ihr übrigens später gegen ein anderes Schiff eintauschen könnt. Dazu müßt Ihr nur den richtigen Planeten finden und genügend Kleingeld in der Tasche haben. Das wiederum könnt Ihr durch Handel zwischen den Welten oder einfach durch Piraterie zusammenbekommen.

Gibt es Meinungsverschiedenheiten mit anderen Raumreisenden, werden diese mittels Geschütz und Säbel ausgetragen. Die gegnerischen Schiffe werden geentert, und der Kampf wird Mann-gegen-Mann ausgetragen.



▲ *Seltsame Welten*



▲ *Faszinierend fremdartige Raumschiffe*

Ein ganzes Universum wartet auf Erkundung. Da es so völlig anders ist, als alles, was sich zwischen Enterprise und Star Wars Kosmos nennt, und sich in aller Deutlichkeit eher an den Fantasy-Freund wendet, ist **Spelljammer** ein wenig mit Vorsicht zu genießen. Andererseits ist gerade das Magie-Raumschiffe-Konzept das Kapital des Spiels. Kurz: Interessant, aber gewöhnungsbedürftig. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

AGENTEN IM WELTALL

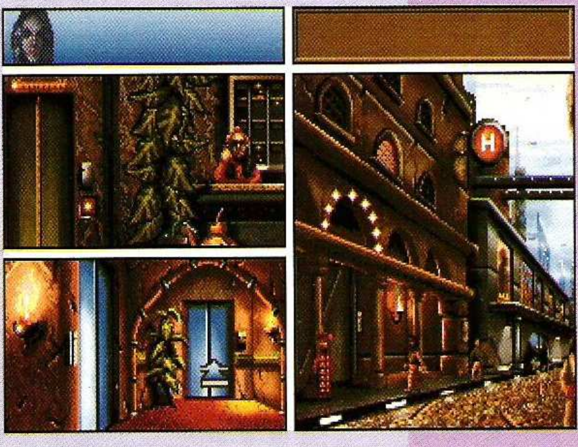
B.A.T. II

System: **PC** *(VGA, mind. 16 MB Festplattenplatz und 286/12MHz, 386/33 MHz empfohlen, Soundkarten werden unterstützt)*, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Computer's Dream/UBI Soft**, **Frankreich**, Muster von: **Hersteller**.



Wer ein Monopol besitzt und dieses schamlos ausnutzt, dem sollte man ruhig genauer auf die Finger schauen. Und wenn derjenige gar kriminelle Handlungen tätigt, sollte man ihm auch ordentlich auf die Finger klopfen...

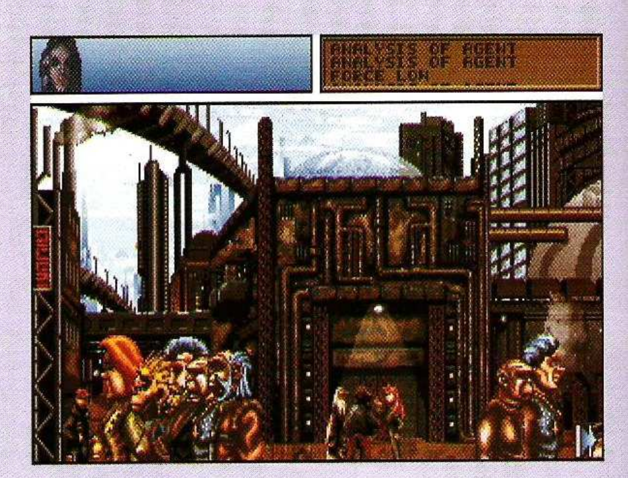
Das ist im 22. Jahrhundert auch die Meinung des B.A.T., jenes Geheimdienstes, der für Ruhe und Ordnung in den besiedelten Galaxien sorgt. Unbeliebt gemacht hat sich der Koshan-Konzern, der auf dem Planeten Shedishan regiert, das Monopol auf das wertvolle Metall Echiaton 21 innehat und dieses mit allen Mitteln, auch Morden und Intrigen, zu behalten versucht. Also schickt das B.A.T. Jehan Menasis nach Shedishan, um den bösen Buben Mores zu lehren.



▲ In den Straßen von Shedishan

Das ist gar nicht so einfach, da erst einmal für Ausrüstung gesorgt und Informationen und Mitstreiter beschafft werden müssen. Und da die ehrenwerten Herren von Koshan vor nichts zurückschrecken, hat Jehan alle Hände voll zu tun. Neben diversen Einkaufs- und Einbruchstouren auf Shedishan verschlägt es ihn auch auf einen Minensatelliten und in Gefängnisarenen, wo er gegen Technoglads bestehen muß; er schafft es sogar, Kaiser von Shedishan zu werden - wenn auch nur für kurze Zeit, aber das ist wieder eine andere Geschichte...

„Stimmungsvolles Weltraum-Abenteuer mit Mehr ...“



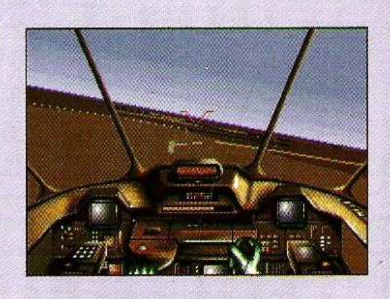
▲ Buntes Treiben in fremden Welten

Adventure - und mehr...

Der Schwerpunkt des Spiels liegt zwar im Adventure-Bereich, aber auch alle anderen Genres werden abgedeckt. Da sich Kämpfe nicht vermeiden lassen, stets für das körperliche Wohl des Agenten gesorgt werden muß und dieser auch Begleiter auf seinem Feldzug aufnehmen und mit Befehlen versehen kann, kommen auch Rollenspieler auf ihre Kosten. Ebenso wurde an die Freunde von Simulationen gedacht, warten doch fünf unterschiedliche Fahrzeuge auf Beherrschung und Benutzung. Weiterhin gibt es drei Spielautomaten, an denen Jehan sein Glück versuchen und seine Barschaft aufbessern kann, und natürlich ist auch B.O.B. wieder mit von der Partie. Dieser implantierte Bio-Computer kann nach Herzenslust und Bedürfnissen programmiert werden und ist mit neuer Oberfläche sogar multitasking-fähig.

Alles in allem hat **UBI Soft** mit **B.A.T. II** eine. komplexe Adventure-Welt geschaffen, in der man sicher für lange Zeit gefangen sein wird. Die technische Mache ist fast perfekt: Die comic-ähnlichen Grafiken sind hervorragend, lediglich die Spielerei mit den Farbpaletten geht manchmal auf die Augen. Auch der Digi-Sound ist auf einer entsprechenden Karte hörenswert, allerdings hätte ich mir an manchen Stellen noch etwas mehr Musik gewünscht, das dauernde Knarzen von B.O.B. ist stellenweise doch etwas nervig. Die Steuerung bedarf einer gewissen Gewöhnung, ist aber mit etwas Übung und Orientierungsvermögen zu beherrschen. Hat man das Geheimnis der Benutzerführung erst einmal durchschaut, steht einem erlebnisreichen Besuch auf Shedishan nichts mehr im Wege. ■

Michael Anton



▲ Flieg mal wieder

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Jenseits der kosmischen Schmiede

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
- PREVIEW -

Sytem: **PC**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Sir-Tech, USA**.

Rund zwei Jahre mußten die Fans der neben Ultima dienstältesten Rollenspielserie Wizardry auf eine Fortsetzung warten, die eigentlich schon im November 1991 erscheinen sollte.



▲ *Ein unfreundlicher Torwächter*


▲ *Ui, ein Schatz*

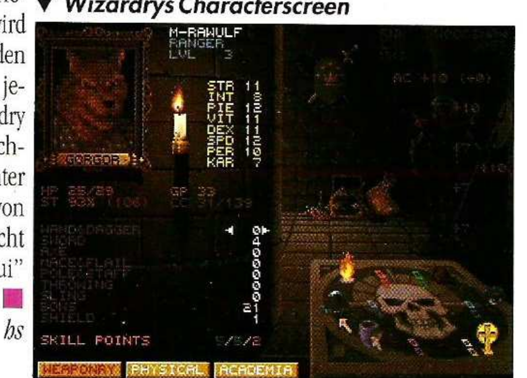
Mehr als ein paar vielversprechende Screenshots und eine "Rolling Demo" waren jedoch auch lange nach dem eigentlich anvisierten Veröffentlichungstermin nicht greifbar. Im Sommer jetzt endlich die frohe Kunde aus dem Hause Sir-Tech: Das Beta-Stadium sei erreicht und Vertrauenswürdige könnten eine Preview-Version erhalten.

Voller Erwartungen starteten wir unsere Version, und eine Party wurde kreiert. Die Charaktere sind wie gewohnt außerordentlich komplex, und schon bei deren Generierung fiel die detaillierte und liebevoll gemachte Gestaltung der Grafik auf, die sich konsequent durch das ganze Spiel zieht.

Unsere Helden erwachen mitten in einer Wildnis, Bäume umgeben sie, Vögel fliegen umher und am Himmel zieht die Sonne ihre Bahn. Schritt für Schritt wandern unsere Helden durch das 3D-Szenario, folgen Wegen, die im rechten Winkel verzweigen, wandern an Seen entlang und suchen Schätze.

Wizardry VII macht bei oberflächlicher Betrachtung den Eindruck eines ziemlich alltäglichen Rollenspiels. Beschäftigt man sich jedoch länger damit, fällt auf, wieviel Tiefgang in dem Game steckt. Charaktere werden hier zu richtigen Personen, Monster legen besondere Verhaltensweisen an den Tag, und selbst das Öffnen von verriegelten Schlössern wird zum spannenden Abenteuer. Eins ist jedenfalls klar: Wizardry VII läßt den Durchschnitt locker hinter sich und ist eines von jenen Games, die nicht nur außenrum "Hui" sind. ■

hs

▼ *Wizardrys Characterscreen*


VisionenVisionenVisionen

VisionenVisionenVisionen

COMPETITION

COMPETITION

Etwas ganz Besonderes hält die ASM hier für Euch bereit. In Zusammenarbeit mit MIRAGE und CYBERDREAMS werden wir ein paar echte Superpreise verlosen:

10x ein von H. R. Giger handsigniertes Hochglanz-Poster, von dem es nur eine limitierte Stückzahl gibt. Ein echtes Sammlerstück also.

5x ein Bildband mit Gigers Werken.

5x das Spiel DARK SEED für PC.

Umsonst gibt es das alles natürlich nicht, da müßt Ihr uns schon ein paar Fragen beantworten.

1. Wieviel Tage hat der Held in Dark Seed Zeit, bevor das Alien in seinem Kopf schlüpft?
2. Wieviele Augen hatte Gigers Film-Alien?

Ein kleiner Tip am Rande: Schaut Euch doch mal das Cover der ASM 9/92 an.
Die Postkarte mit den (richtigen) Antworten schickt Ihr dann an folgende Adresse:

ASM
Dark Seed
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. 10. 92.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Etwas ganz Besonderes hält die ASM hier für Euch bereit. In Zusammenarbeit mit MIRAGE und CYBERDREAMS werden wir ein paar echte Superpreise verlosen:

10x ein von H. R. Giger handsigniertes Hochglanz-Poster, von dem es nur eine limitierte Stückzahl gibt. Ein echtes Sammlerstück also.

5x ein Bildband mit Gigers Werken.

5x das Spiel DARK SEED für PC.

Umsonst gibt es das alles natürlich nicht, da müßt Ihr uns schon ein paar Fragen beantworten.

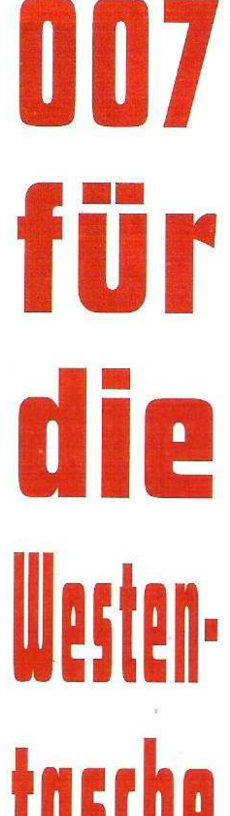
1. Wieviel Tage hat der Held in Dark Seed Zeit, bevor das Alien in seinem Kopf schlüpft?
2. Wieviele Augen hatte Gigers Film-Alien?

Ein kleiner Tip am Rande: Schaut Euch doch mal das Cover der ASM 9/92 an.
Die Postkarte mit den (richtigen) Antworten schickt Ihr dann an folgende Adresse:

ASM
Dark Seed
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 10. 10. 92.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KONVERTIERUNG GUY SPY (PC)




007 für die Westentasche

Erinnert Ihr euch noch an Dragon's Lair? Nun ist das Game in einem anderem Szenario mit einem anderen Hauptdarsteller auf den Markt gekommen, und verspricht ein Menge Action in dreizehn Screens.

GUY SPY

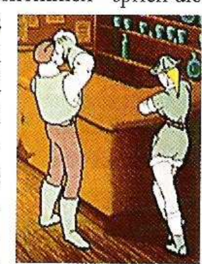
System: **Amiga**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Ready Soft**, Muster von: **Empire**.



Mit Guy Spy haut Ready Soft/Empire in fast die gleiche Kerbe, wie schon bei den allseits bekannten *Space Ace*- und *Dragons Lair*-Abenteuern. Wieder einmal geht es darum, den Helden um Gefahren herumzusteuern. Nur bei Guy Spy geht es nicht in der Zukunft oder der Fantasywelt ab, sondern hauptsächlich in der realen Nachkriegswelt. Guy Spy - ein muskulöser Mini-James Bond - macht sich auf die Suche nach dem Fiesling Von Max. Dabei stürzt er sich in halsbrecherische Abenteuer, bei denen er mit Dynamit beworfen, aus Maschinenpistolen beschossen, von Mumien geschlagen und von diversen anderen Gemeinheiten heimgesucht wird. In bekannter Manier ist die Story nicht besonders zusammenhängend, aber dafür gibt es eine Menge Joystick-Action zu Lande, in der Luft und in der Kneipe. Die Grafik ist von den vorangegangenen *Space Ace* und *Dragons Lair* übernommen - sprich die Bewegungen des Helden erinnern eher an Donald Duck, als an einen Top-Spion. Der FX-Sound hat einige kleine Leckerbissen zu bieten, bewegt sich aber sonst im typischen Amiga-Geseier. Ein handelsübliches Adventure ist Guy Spy dennoch nicht, denn dazu fehlen einfach die Knobeleien. Und nur Action allein, ist auch nicht abendfüllend. Für die, die bereits alle Vorgänger zum dritten Male durchgespielt haben, wird Guy Spy sicher eine Bereicherung sein. ■

cus

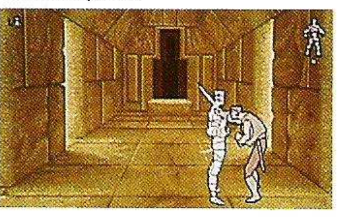
◀ **Absprung über Berlin**



▲ **Und prost!**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	6
Atmosphäre	5
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Minimum: 386/33, 640K, CGA (EGA, VGA, AdLib), empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Ready Soft, Muster von: Empire.



▲ ***Jag' die Mumie***

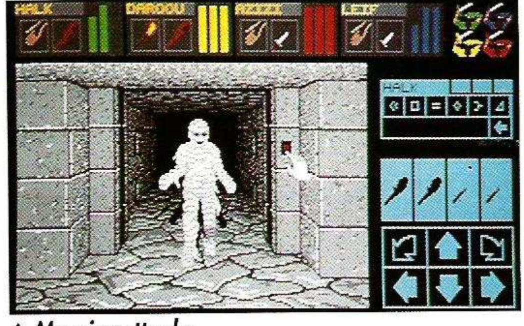
Leute, laßt bloß die Finger von diesem Game, wenn ihr nicht mindestens einen 386er mit 33 MHz besitzt. Darunter ist die ganz passable Agentenstory schlichtweg unspielbar. Die Grafik ruckelt und die Steuerung ist zu langsam, um das erste Level zu packen. Das kann ja wohl nur davon kommen, wenn man Amiga-Games einfach 1:1 auf dem PC umsetzt. Der Sound ist selbst mit Soundblaster-Karte scheußlich unmusikalisch. Würde es einen Preis für den schlechtesten Soundtrack 1992 geben, wäre der von Guy Spy ganz oben auf der Anwärterliste. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	3
Handlung	6
Atmosphäre	5
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Wer Lust darauf hat, sich die Zeit in düsteren Dungeons zu vertreiben, kann inzwischen aus einer ganzen Reihe verschiedener Titel wählen. Das Orginal, das all diesen Spielen Vorbild war, sorgte 1988 auf dem Amiga ganz schön für Furore.

Klassisches Gruftspektakel



▲ *Mumienattacke*

DUNGEON MASTER

System: **PC**, *(mind. 286/12, Festplatte, unterst. EGA, VGA, AdLib, Sound Blaster, Disney Sound Source)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Psygnosis, England**, Muster von: **Hersteller**.



Obwohl die PC-Version von **Dungeon Master** inzwischen zwei Jahre alt ist, war sie aus verschiedenen Gründen, die ein Abenteuer für sich sind, bisher noch nicht erschienen. Daß diesem Game nicht zu Unrecht der Ruf anhängt, ein Klassiker zu sein, merkt man schon durch den Umstand, daß sich **Psygnosis** die Rechte an diesem Titel gesichert hat.

Nostalgie im Verlies

Für uns in der Redaktion war dies Grund genug, nostalgisch in den Erinnerungen um unsere erste Dungeon-Eroberung zu schwelgen und die Frage zu stellen: Vermag Dungeon Master auch heute noch zu überzeugen?

Tatsächlich macht das Game auch heute noch eine ausgezeichnete Figur und zog uns spielend in seinen Bann. Die Benutzerführung und das Magiesystem sind konsequent logisch durchdacht, schnell zu erlernen und komfortabel zu bedienen. Knackige Rätsel, schaurige Monster und die dichte Spielatmosphäre nahmen uns gefangen.

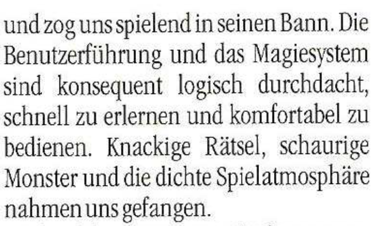
Obwohl wir seinerzeit Nächte vor unseren Computern verbrachten und das Game fast bis zum Schluß durchgespielt hatten, war das Bedürfnis groß, erneut in das dunkle Labyrinth des Lord Chaos hinabzusteigen.

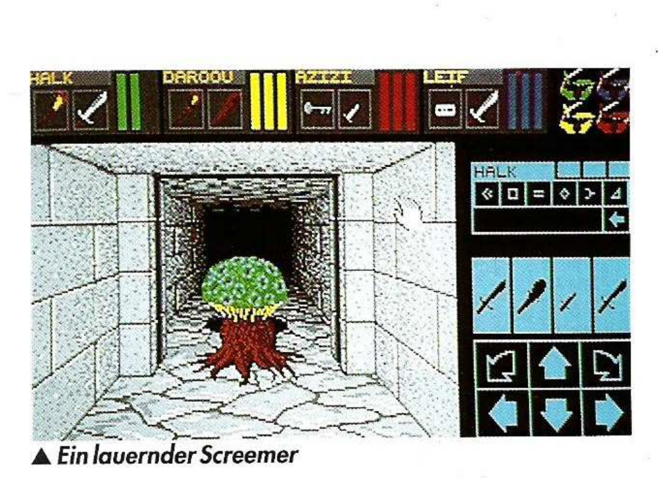
Die Epigonen mögen ein wenig bunter sein, dem grundsätzlichen Spielkonzept haben sie nichts hinzugefügt. Somit ist und bleibt Dungeon Master daß große Vorbild, das damals seiner Zeit voraus war, und heute immer noch ein Highlight des Genres ist.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«





▲ *Ein lauernder Screemer*



Mit Sierra ins Land der Pharaonen

Sierra hat sich für alle Laura-Bow-Fans in ganz Europa etwas Besonderes ausgedacht. Falls Ihr Euch mit Sierra-Produkten auskennt, könnt Ihr mit etwas Glück mal die Pyramiden von innen betrachten. Diese Competition wird unter den Lesern sämtlicher europäischer Zeitschriften ausgeschrieben.

Der Sierra-Sonderpreis:

Eine Reise nach Ägypten für zwei Personen (Mindestalter 18 Jahre). Eine Barauszahlung ist nicht möglich, Reiseantritt nach Wunsch.

Die Leser der ASM bekommen zusätzlich die Chance, einen der von Bomico gestifteten Preise zu ergattern:

1.-5. Preis: je 1 Sierra-Spiel (Computersystem angeben!)

6.-15. Preis: je 1 T-Shirt (Größe angeben!)

Und das will Sierra wissen:

1. Welches war das allererste Sierra-Spiel, und für welchen Rechner wurde es produziert?
2. Welches war das erste Sierra-Spiel, das ins Deutsche übersetzt wurde?
3. Wie hieß das erste Laura-Bow-Abenteuerspiel?

Die Karten mit den (möglichst richtigen) Antworten und Eurer Altersangabe schickt Ihr bis zum 11. Dezember an die allseits bekannte Adresse:
ASM Kennwort: Ägypten Postfach 870 3440 Eschwege
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Foto: Pompadur

TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch**,**1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett in **deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b** ein super **Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
046 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,komplett in **deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, sorgt für kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation mit **dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** Version von T.Richter mit **deutscher Anleitung. 2 Disk DM 10.-**
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen.Mit
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-**
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP** , **deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER** 10 Disks randvoll DM 50,-
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENWACHE** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch**. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English/

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster **usw.**

komplett in deutsch nur 35,- DM

TWARE ZU FAIREN PREISEN!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme zum KOMPLETTPREIS von nur 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck,StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETTPREIS nur 99,- DM

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur 35,- DM

DELUXE-BENCH eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur 29,90 DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search,Headgames,Cobra The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball Peters Quest,Raumstation,Drip-Game Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on Puzzle, Steinschlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmoroids Running,Downhill,Quattro Pyramide Skat und viele andere !

TOP HITS!

105 SPIELE KOMPLETTPREIS nur 119,- DM

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER ENTWICKLUNGS-PAKET komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte , z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen , Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD neutral inclusive LABEL knallhart kalkuliert !

10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar .	135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs. .	269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM) ...	55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2 ..	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus ..	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6500 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM " " AB 50 DISKS
1,20 DM " " AB 300 DISKS

* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN *

PD - ABO - SERVICE PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar,Scheck) 5,-DM,bei Nachnahme 8,-DM.Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM.Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Land/PLZ/Wohnort

Datum Unterschrift

Ich zahle ☐ per Nachnahme
☐ per Vorkasse (bar,Scheck)

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

Tödlicher Irrgarten



▲ Im Labyrinth von Monstern umringt

In seiner schier uneinnehmbaren Feste sitzend, schickt der böse Shadow Weaver seine Schergen durch das ganze Land. Jeder Widerstand wird gebrochen, und Auflehnung mit dem Tode bestraft.

Eine kleine Gruppe von Zauberkundigen hatte es bis jetzt verstanden, dem Zugriff des Bösen zu entgehen. In einem entlegenen Kloster wird ein lange vergessenes Ritual abgehalten, durch das ein strahlender Held aus einer anderen Welt herbeigerufen wird.

Wie sollte es anders sein: Natürlich trifft es mal wieder Euch. Euer Computer-Alter-Ego ist es, das herbeizitiert wird. Die magische Herbeirufung ist natürlich nichts anderes als eine zünftige Charaktergenerierung für ein ebenso zünftiges Rollenspiel mit deutlichem Action-Einschlag.

Der einzige Weg in die Festung von Shadow Weaver führt durch ein tödliches Labyrinth, in dem 1000 Gefahren auf Euch lauern. In dem schräg in der Draufsicht dargestellen Labyrinth erwarten Euch Söldner, Riesenspinnen, lebende Skelette und gefährliche Fallen.

Action mit Puzzle-Einlagen

Das Abenteuer fängt relativ einfach an. Die ersten drei Stockwerke von Shadow Weavers Todeslabyrinth sind speziell für Einsteiger gemacht, so daß Ihr Euch in aller Ruhe mit den Spielmechanismen vertraut machen könnt.

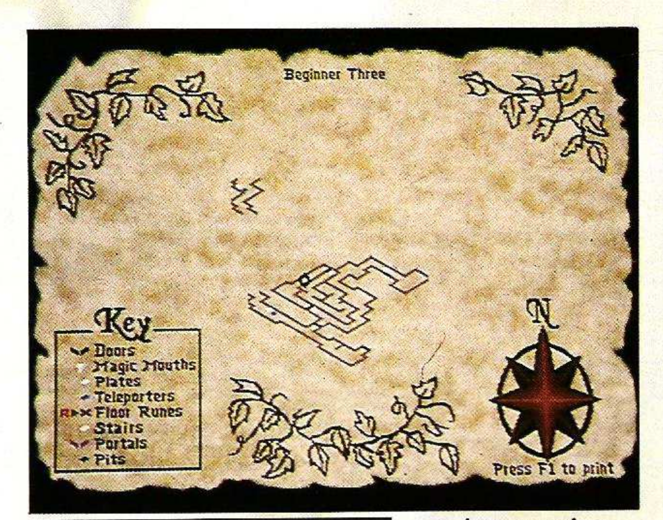
Bald stellt sich heraus, daß neben Action auch Puzzles und Rätsel ihren Platz im Spiel gefunden haben. So gelangt man zu einem Raum voller Fallgruben und Bodenplatten; wird eine Bodenplatte betreten, öffnen sich neue Gruben, während einige offenstehende sich schließen. Nur ein Weg führt hindurch, der jedoch erst mit List ausgeklügelt werden muß.

In einem Fantasy-Spiel darf natürlich die Magie nicht fehlen, die hier über Gesten bewerkstelligt wird. Ihr findet Pergamente, auf denen die Gesten für einen bestimmten Zauber enthalten sind. Diese Gesten, nacheinander ausgeführt, bewirken dann den Zauber - so noch genügend magische Energie vorhanden ist.

The Summoning ist der zweite Streich, den die junge amerikanische Truppe **Event Horizon** nach ihrem Erstling *Dark Spyre* vorlegt. Über das erste Game wollen wir gnädig den Mantel des Schweigens decken, zumal die Jungs inzwischen ihre Hausaufgaben gemacht haben und der zweite Anlauf gelungen ist.

Automapping ist inclusive, ja, Ihr könnt Karten und Dialoge mit Personen, denen Ihr im Spiel begegnet, sogar ausdrucken lassen. Somit stellt sich The Summoning nicht nur spielerisch, sondern auch technisch als ein feines Game dar. ■

Heiner Stiller



▲ Automapping hilft bei der Orientierung

THE SUMMONING

System: **PC** *(mind. 286, VGA, Festplatte, unterst. div. Soundkarten)*, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI, USA**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.



▲ Zauberei durch Gesten

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

aus der Radio– und Zeitschriftenwerbung



aus der Radio– und Zeitschriftenwerbung

– Sainte–Beuve & Wainwright –

TERRIBLE MYSTERY

Hart schlagen die Räder der Kutsche auf dem steinigen und verwilderten Pfad. Die untergehende Sonne taucht die dicht bewaldeten Gebirgsketten mit ihrem einzigartigen Farbenspiel in ein unwirklich feuerflammendes Bild. Schwarze Wolken ziehen als Boten unheilbringenden Wetters. Scharf schneidet die Pferdepeitsche die Luft. Unheimliche Schattenkreaturen dringen durch die Kutschenfenster. Tief in Gedanken versunken halten sie den Brief Ihres alten Freundes und Geschichtsforscher Sir Edward Scott, dessen kurze geheimnisvolle Zeilen Sorge und Reise bescherten. Sir Scott ersuchte sie um Unterstützung und Rat, in einer heiklen und lebensbedrohlichen Angelegenheit, als einer der renomiertesten Privatdetektive Londons. Es hat den Anschein als wäre Sir Scott auf ein Geheimnis längst vergangener Zeit gestoßen, was noch heute Gefahr für Leib und Leben darstellt. Ein Donner schreckt sie, alias Sir Jean Sainte–Beuve, sowie ihren Assistenten Mr. James Wainwright aus der Stille. Ein gewaltiger Wolken–schauer bricht aus. Der Kutscher zügelt das Gespann, – das Ziel der beschwehrlichen Reise ist erreicht. Ihr Blick erfaßt eine krümmend am Steinboden des Portals liegende Gestalt. Mit zitternder Hand ergreifen Sie den Türriegel der Kutsche. Der Regen prasselt auf sie nieder. Der Wind bewegt das dünne, grauweiße Haar des angstgezerrten Gesichtes des auf den Portalstufen liegenden, toten Sir Edward Scott.

Schlüpfen Sie in die Rolle des legendären Londonder Spitzenprivatdetektives Jean Sainte–Beuve. Ein Kriminalabenteuer unvergesslicher Art erwartet Sie! Lösen Sie ein schreckliches Geheimnis längst vergangener Zeit. Sind Sie bereit?



Sainte–Beuve & Wainwright
– a terrible mystery –
Ab 01. September '92 erhältlich für DM 49.90 auf:
IBM PC & kompatible – CBM Amiga –
CBM CD/TV – ATARI ST

Vertrieb in Deutschland:
IMAGINATION SOFTWARE – St.–Wolfgang–Str. 21 – BRD–8859 Sinning – Tel. 08435/1607 – Fax 08435/1379
oder in allen gut sortierten Warenhäusern mit Softwaretheke

Finsterstes Mittelalter

DARKLANDS

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 160 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, England, Muster von: **Hersteller**.

Hexen, Drachen, Menschenfresser, Werwölfe und anderes unheiliges Getier waren vor vielen Generationen die Alpträume unserer Urahnen. Heute wissen wir mit Sicherheit, daß solche Kreaturen das Produkt von Aberglaube und unwissender Angst waren.

Nehmen wir jedoch einmal an, daß es diese Wesen tatsächlich gegeben hat, daß Magie wirklich funktioniert hat, und daß Zwerge unter den Bergen gehaust haben. Heraus kommt dabei eine Welt, die zum Tummelplatz für die phantastischsten Abenteuer werden könnte.

MicroProse, immer auf der Suche nach innovativen Spielkonzepten, hat sich eben dieses Szenario vorgenommen, ein mittelalterliches Zentraleuropa entworfen, wie es finsterer nicht sein könnte und dort mittenhinein eine vierköpfige Abenteurertruppe gesteckt. Daraus entstand ein Rollenspiel mit einem ganz eigenen Touch.

Darklands hat, im Gegensatz zu den meisten anderen Abenteuer-Rollenspielen, keine großangelegte Hintergrundgeschichte, aus der sich dann die Spielhandlung, die zumeist ein einzelner Handlungsstrang ist, nebst einiger kleinerer Irrwege entwickelt. Hier steuert Ihr Eure Helden durch viele verschiedene Abenteuer, die außer den Helden, die sie bestehen, nichts miteinander zu tun haben.

Mal gilt es, ein Bergwerk von einer unheimlichen Trollinvasion zu befreien, ein anderes Mal muß ein tyrannischer Burgherr gestürzt werden, und im nächsten Erlebnis gilt es, gemeinen Raubrittern das Handwerk zu legen. Benehmen sich Eure Helden artig und tugendhaft, steigt ihr Ansehen und es wird möglich, an Aufgaben zu gelangen, die Euch ohne entsprechende Reputation niemals angetragen worden wären.



▲ Düstere Verliese ...



„Ein Rollenspiel mit ganz eigenartigem Touch!"



▲ ... und unheilvolle Burgen

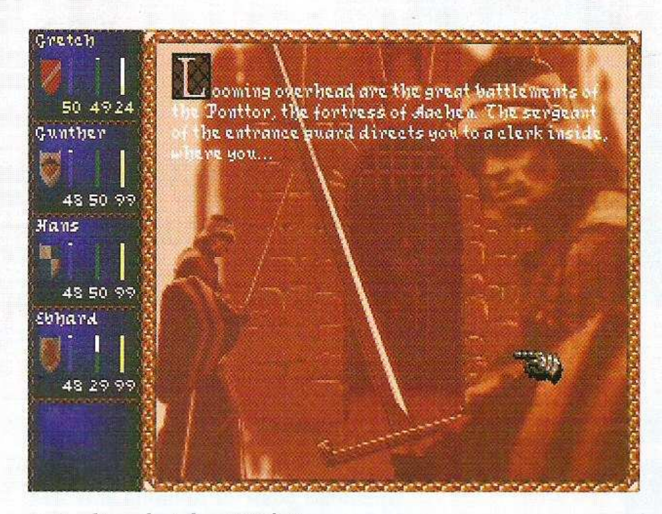


▲ Das Mittelalter in der Übersicht

Stationen eines Heldenlebens

Rettet Ihr auf der Landstraße einen Händler aus den Klauen böser Wegelagerer, ist der dafür voll des Lobes, spuckt eine Belohnung aus und verbreitet die Kunde von Eurer Heldentat in seiner Heimatstadt. Wird dieser Ort das nächste Mal besucht, eilt Euch Euer Ruf voraus und Ihr werdet schon am Stadttor willkommen geheißen.

Solchermaßen als Held bekannt, besteht sogar die Möglichkeit, beim Bürgermeister der Stadt oder gar beim Bischof eine Audienz gewährt zu bekommen. Daß ein Gespräch mit solch mächtigen Personen ganz neue Aspekte für eine Abenteurerkarriere eröffnet, versteht sich von selbst.



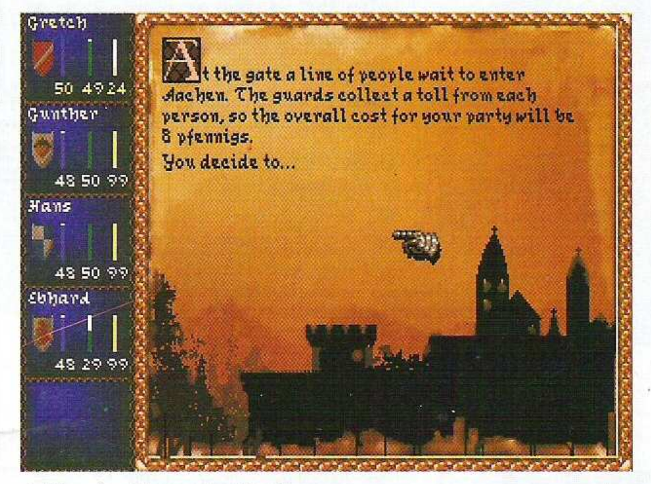
▲ *Audienz bei den Mächtigen*

Natürlich haben auch Magie und Alchimie in der Welt von Darklands ihren Platz. Darüber hinaus wachen auch noch viele Schutzheilige über die Welt, die in Notfällen angerufen werden können. So zeigt sich, daß die Abenteurer gut daran tun, vor der Konfrontation mit einer herangaloppierenden Wildschweinrotte St. Hubertus um Beistand anzurufen.

Gespielt wird auf einer recht zweckmäßig gestalteten Übersichtskarte, die eher an *Railroad Tycoon* denn an ein Rollenspiel erinnert. Werden Städte besucht oder finden besondere Ereignisse statt, blendet das Game eine speziell dafür vorgesehene Grafik ein und präsentiert die möglichen Handlungen der Helden in Form eines Menüs. Kampfhandlungen werden auf einer Vergrößerung des Geländes ausgetragen, in der jeder Charakter einzeln angesteuert werden kann. Die Befehle, die den Helden gegeben werden, führen diese automatisch aus.

Solltet Ihr auf der Suche nach etwas Neuem sein, so findet Ihr in Darklands ein Game, das sowohl von der grafischen Präsentation als auch vom Gameplay her neue Wege beschreitet. Auf jeden Fall erwartet Euch monatelanges Spielvergnügen!

Heiner Stiller



▲ *Vor den Toren der Stadt*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	


ELECTRONIC ARTS
Back to the Roots
Sherlock-Holmes-Fans, aufgepaßt: Möchtet Ihr einmal auf den Spuren des großen Detektivs wandeln? ASM macht's möglich, denn Electronic Arts spendiert passend zu ihrem neuesten Adventure
The Lost Files of Sherlock Holmes
Competition
Competition
Competition
Competition
Competition
1. Preis: Eine Wochenend-Tour für zwei Personen nach London mit Besuch des Sherlock-Holmes-Museums.
2. - 6. Preis: Je eine "Sir Conan Doyle"-Buchkassette mit allen Sherlock Holmes-Abenteuern.
7. - 11. Preis: Je ein Electronic-Arts-Programm nach Wahl.
Also Ihr Spürnasen, dann strengt mal Eure kleinen grauen Zellen an. Wie heißen die jeweiligen "Assistenten" von
a. Sherlock Holmes
b. Kommissar Schimanski
c. Inspektor Clouseau
Die Namen mitsamt Programmwunsch (man kann ja nie wissen) auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:
ASM
Sherlock Holmes
Postfach 870
3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der 10. 10. 92
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PREVIEW

Grusel-kabinett

HORROR SOFT kann's einfach nicht lassen. Die Gruselspezialisten aus England kramten einen uralten Titel aus ihrer Ideenkiste und machten daraus ein Game, das bereits in einem relativ frühen Stadium wohlige Schauer über den Rücken jagte.

WAX WORKS - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Horror Soft, England**.



▲ *Keine Einladung zum Teestündchen*

Nach dem leider im Verhältnis zum ersten Teil nur mäßigen Verkaufserfolg *Elvira 2 - The Jaws of Cerberus*, war es längere Zeit recht still geworden um das englische Softwarehaus. Trotz der von Horror Soft-Chef Mike Woodroffe unverhohlen geäußerten Enttäuschung über das schlechte Abschneiden des Adventures, wollen die Jungs aus den Midlands die Flinte nicht ins Korn werfen.

Ihr neuester Schocker dreht sich um eine Familie, die vor Urzeiten von einer Zigeunerin mit einem Fluch belegt wurde: Immer wenn es in der Familie Zwillinge gibt, wächst nur einer zu einem ordentlichen Mitmenschen heran, der zweite wird auf jeden Fall eine Beute des Teufels. Und so ist die Geschichte der Family mit Fieslingen nur so gesegnet. Ein mieser ägyptischer Oberpriester, ein gefräßiges Pflanzenwesen, ein Necromancer und, um dem ganzen die Krone aufzusetzen, kein Geringerer als Jack the Ripper zieren den bluttriefenden Stammbaum unseres Helden.

Klar, daß man dagegen angehen muß. Aber wie? Zum Glück hat Onkelchen die ganzen Mieslinge in seinem Wachsfigurenkabinett gesammelt, von wo aus unser Held seine Reise in vier verschiedene Zeitzonen antreten kann, um dort jeweils die bösen Zwillinge zur Räson oder zur Strecke zu bringen.

Die Szenarien, die man dabei vorfindet, können echte Gänsehaut bewirken. Aber Horror Soft wäre nicht Horror Soft, wenn es bei dieser relativ normalen Gruselgeschichte bliebe. Und um der ganzen Story noch eins draufzusetzen, ist die Mission nicht etwas beendet, wenn auch der vierte Monster-Vorfahr gemeuchelt ist! Nein, dann endlich steht man der Fluch-gewaltigen Zigeunerin gegenüber, die man zu überwältigen hat, BEVOR sie den bewußten Fluch überhaupt loslassen kann. Na, ist das 'ne Story? Und das Ganze soll bereits ab Oktober für beide Systeme auch in Deutsch erhältlich sein ...

Antje Hink



▲ *Seltsamer Vorfahr*



Zauberlehrling

Munteres Tränkemischen ist angesagt in SPELLCRAFT, UBI SOFTS neuestem Beitrag zum bunten Rollenspielkuchen. Und damit bei soviel Geistesarbeit die Muskeln nicht total verkommen, darf unser Zauberlehrling bei Bedarf auch noch kräftig sein Schwert schwingen.

SPELLCRAFT

System: **PC** *(mind. 286/12, VGA, unterst. Extra Memory, AdLib, SoundBlaster, Mediavision, Roland)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Asciiware, USA**, Muster von: **UBI Soft, Frankreich**.

Macht steigt zu Kopf - das wissen wir ja inzwischen alle. Und auch Magier sind nicht dagegen gefeit, auf jeden Fall hat es die Mitglieder des Magischen Zirkels von Valoria voll erwischt. Sie kreieren einen Riß zwischen ihrer und unserer Welt, durch den jetzt magische Energie wieder zur Erde fließen kann. Einzig der Obermagier behält einen kühlen Kopf, sucht sich einen Erdling, der unter genau der gleichen Konstellation geboren ist wie er selber und übernimmt dessen Ausbildung zum Zauberer, um die anderen Magier bändigen zu können.

Man nehme ...

Gezaubert wird in Valoria mit völlig alltäglichen Dingen wie Knoblauch, Angelhaken oder Messern, zu denen Pulver, Kerzen, Juwelen und Steine gemischt werden. Dazu ein potentes Zauberwort, und schon ist Euer neuester Spruch fertig - oder auch nicht, wenn Ihr das Mischungsverhältnis nicht genau eingehalten habt. Da derartige Fehler in der Regel tödlich enden, empfiehlt sich vor jedem Versuch ein genaues Studium des Handbuchs, ohne das garnix läuft.

Sobald Ihr jedoch etwas Übung im Mixen habt, sind eigene Experimente durchaus anzuraten, um die Standardzaubersprüche vielleicht nocht etwas zu verbessern. Wer die Vorteile eines zielsuchenden Feuerballs gegenüber einem normalen, den man selbst in die richtige Richtung schicken muß, erst einmal genossen hat, dem leuchtet der Sinn einer solchen Übung sehr schnell ein.

Zombies sind doof

In den verschiedenen magischen Domänen dürft Ihr Euch dann nicht nur mit dem miesen Obermagier, sondern auch mit jeder Menge Geistern, Feuerbällen und ähnlichem herumärgern. Falls es mit dem Zaubern noch nicht so klappt, greifen wir dort eben zum Schwert und säbeln die Jungs einfach um. Zum Glück sind wenigstens die Zombies so doof, daß sie in jedes Wolken- oder Erdloch fallen, wenn man sie in die richtige Richtung lockt. Und wenn es gar zu dicke kommt, gibt es ja noch die Nottaste, mit der man sich stante pedes ins Laboratorium beamen kann. Ein guter Zauberer muß halt wissen, wann er Fersengeld zu geben hat.

▼ *Da hilft nur noch die Flucht*



Und ich düse, düse, düse

Eurer Reiselust könnt Ihr auf der Erde nach Herzenslust frönen. Ausgangspunkt ist Stonehenge (komplett mit Steinkreis und Druiden-Hippie), wo sich das Tor zwischen Valoria und Terra befindet. Je besser Ihr zaubern lernt, desto mehr Orte könnt Ihr anfliegen - falls Ihr genügend Geld habt. Ein bißchen Handel müßt Ihr also nebenbei auch noch treiben. An Euren Zielpunkten trefft Ihr auf Leute, die Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Dafür dürft Ihr ihnen dann die Kohlen aus dem Feuer holen, beziehungsweise magische Gegenstände aus den Zauberreichen besorgen.



▲ *Falsch gemixt? Pech!*

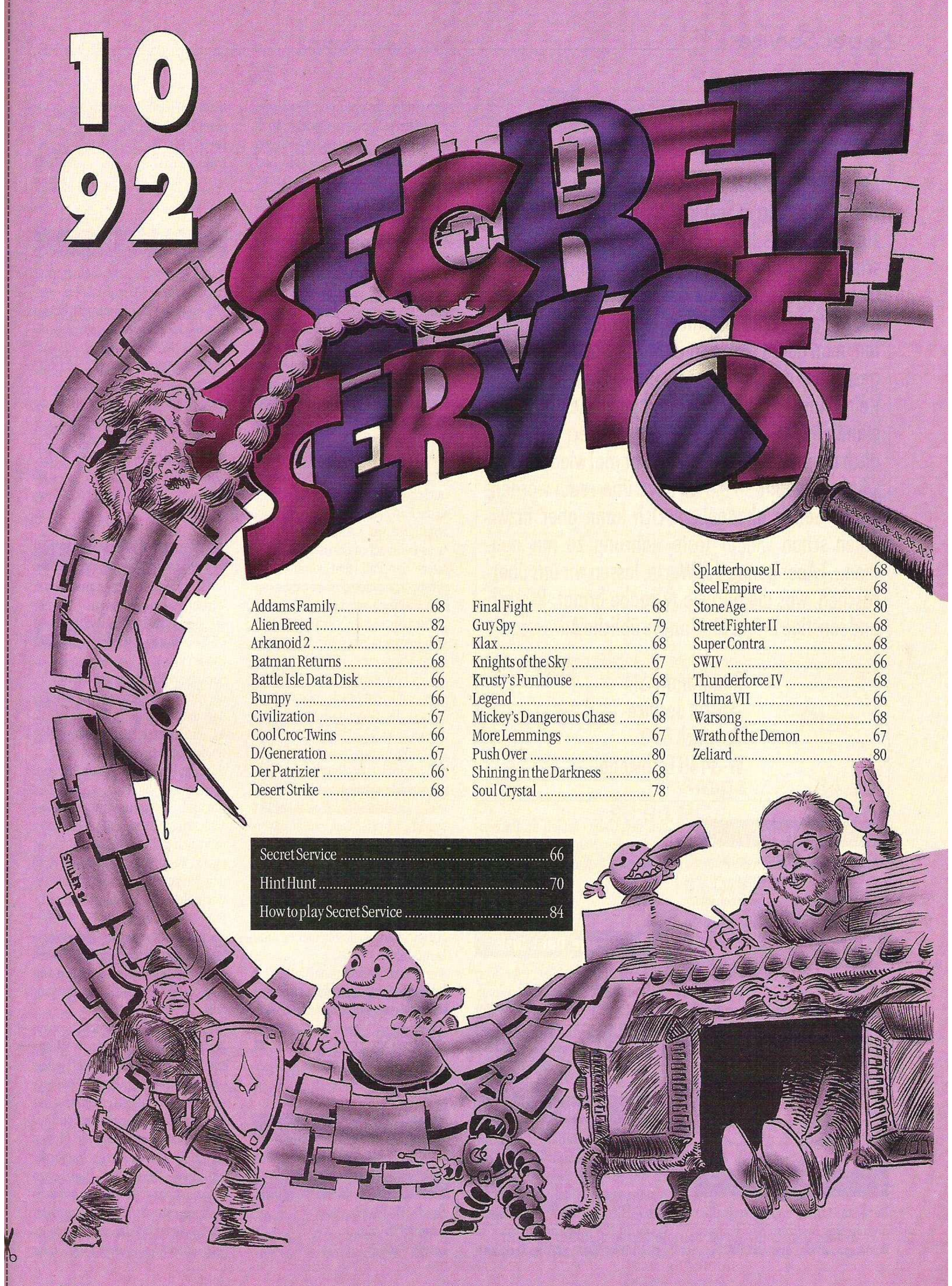
Grafisch ist SpellCraft relativ einfach gehalten, was nicht weiter stört, solange alle anderen Aspekte stimmen. Am Sound ist nichts auszusetzen, aber die Steuerung ... Wenn's im Spiel mal hektisch wird, ist die Steuerung einfach zu umständlich, auch wenn man mit einem Gemisch aus Maus und Tastatur spielt. Da geht irgendwann die Motivation etwas den Bach runter, selbst wenn das Gameplay ansonsten recht originell ist. Einen dicken Pluspunkt allerdings haben sich die Programmierer von SpellCraft verdient: Sie haben ein Herz für Einsteiger. Ein gut gemachtes Tutorial, in dem der Lordmagier den Zauberlehrling langsam und zum Mitschreiben in die Kunst des Tränkemischens einführt, verhilft zu einem relativ frustlosen Start in die Zauberkarriere. Und als weiteres Plus wird SpellCraft komplett in Deutsch zu haben sein. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«


10
92
SECRET SERVICE

Jubiläum!!!

Melde gehorsamst: Stehe nun seit einem Jahr im Dienste des Secret Service - an satten 12 Ausgaben Tips und Tricks habe ich mir die Finger wund geschrieben. Grund genug, endlich mal nicht mehr so viel tun und sich auf die Anfänge zu besinnen. Daher in bester alter Tradition mal wieder nur 16 Seiten, man gönnt sich ja sonst nichts. (Lautes Protestgeschrei in der ganzen zivilisierten Welt!)
Keine Angst, ich bin nicht faul geworden und eine ständige Einrichtung ist dieser Spar-Secret-Service auch nicht. In dieser Ausgabe war mal wieder etwas wenig Platz und so bin ich dazu überredet worden, einige Seiten abzugeben. (Ich kann aber inzwischen schon wieder feste Nahrung zu mir nehmen...) Aber genug der Worte, lassen wir uns überraschen, was die nächste Ausgabe bringt. Protest- und sonstige Briefe bitte an die übliche Adresse:

Redaktion ASM
-Secret Service-
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Kabelsalat

Zunächst eine kleine Korrektur zum Kabelsalat in der 8/92. Beim Joystick-Interface wurden leider einige Pinbezeichnungen falsch abgedruckt, hier ist nochmals die richtige Belegung:

D10 (Ack) - J1 (up)
D11 (Busy) - J2 (down)
D13 (PE) - J3 (left)
D12 (Select) - J4 (right)
D15 (Error) - J6 (fire)
D25 (GND) - J8 (GND)

■

Soft Enterprises

SWIV

Der erste Tip dieser Ausgabe ist allen Archimedes-Besitzern gewidmet, denen es nach unendlich Leben gelüstet: Ganz einfach im Pausenmodus den Namen des Programmierers, also *Nigel,* eintippen. ■

Markus Böhler

Battle Isle Data Disk

Als Ergänzung zur 7/92 hier noch die Paßwörter für die Bonuslevel: *WINIT* für Solisten und *TENNO* für zwei Spieler. ■

Thomas Müller

Ultima VII

Chronischer Geldmangel kann jeden Abenteuerurlaub in Britannia zum Ärgernis machen. Wer die Reisekasse etwas aufbessern will, der begebe sich nach Cove und nehme Jaana in die Party auf. Zurück in Britannia begebe man sich in hinterhältiger Absicht in die Bank und meuchle neben den Wachen auch die Kassiererin. Der Leiche der letzteren nehme man die drei Schlüssel ab, mit ihnen können die Türen geöffnet werden. Somit ist der Weg zu den Geld- und Goldvorräten frei, bis auf einige Kisten, für die man zusätzlich noch Dietriche benötigt. Nach dem Raubzug steckt man der Leiche die Schlüssel wieder zu und bittet Jaana, die Gnädigste wiederzubeleben. Das macht sie auch, und alles ist wieder eitel Sonnenschein - und da sich die Kassiererin an nichts erinnert, können Gold und Nuggets auch noch in rund 1500 solide britannische Goldmünzen eingetauscht werden.
Wer mit seinen sechs Mitstreitern nicht zufrieden ist, der kann sich auch noch ein paar mehr Mitglieder in die Party zaubern. Wenn ein Partymitglied im Kampf getötet wird (was beim schmalbrüstigen Spark öfters der Fall sein könnte), so nimmt man dessen Überreste mit und sammelt solange weitere Mitglieder ein, bis der offizielle Höchststand erreicht ist. Dann bittet man Jaana um eine Wiederbelebung, und schon kann man mit sieben oder vielleicht auch noch mehr Leuten die Gegend unsicher machen.
Im Dungeon auf *Dagger Isle* befindet sich im letzten Raum eine Pyramide mit einer dreieckigen Öffnung, aus der Blitze geschleudert werden. Wird der Avatar solange von ihnen getroffen, bis ihm schwarz vor Augen wird, erwacht die Party wieder in Paws. Praktischerweise ist die ganze Mannschaft bei dieser Aktion ein Level aufgestiegen und hat entsprechend viele Abenteuer- und Lernpunkte.
Wer sich vorab schonmal die (etwas lasche) Endsequenz anschauen will, der gebe ganz einfach im entsprechenden Verzeichnis *ENDGAMEEREIAMJH* ein... ■

F. Kohrmann / Th. Kramer

Bumpy

Hier sind alle Levelcodes für den Amiga:
Level 2: ACCESS
Level 3: BUTTON
Level 4: ISLAND
Level 5: PRETTY
Level 6: WINNER
Level 7: ZOMBIE
Level 8: LOVELY
Level 9: SYSTEM ■

Floyd

Cool Croc Twins

Damit genervte Spieler nicht immer eisgekühlte Krokodilstränen vergießen müssen, hier ein Päckchen Levelcodes für den Amiga: *TRIAX, DREAM, MUNGO, JANKO, HENRI, DOORS, FLOYD, BRUNO, MONEY, HUMAN, GIRLS.*
Und damit die PC-User nicht zu kurz kommen, seien auch sie bedacht: *BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PLIM, TRUB, DRIT, HISP, FROS, QUOL, SPOM, CLIG.* ■

Floyd / B. Alliger

Der Patrizier

Es ist schon ein Kreuz mit diesen Wirtschaftssimulationen - immer die gleichen Mogelmöglichkeiten...
Die klassische Methode mit dem Diskeditor: Man begebe sich bei einem gespeicherten Spielstand an die relative Position 131 und trage dort die Bytefolge "45 55 51 55 4B 47" ein - danach sollte man keine Geldprobleme mehr haben.
Oder der klassische Zählerüberlauf: Irgendwann kippen die Schulden um und werden zum Guthaben. Beschleunigen kann man dies, wenn man sich in die Kirche begibt, dort etwas Weihwasser organisiert und den Priester im Vordergrund abwechselnd mit der linken und rechten Maustaste anklickt. Irgendwann hat man einen Riesenberg Schulden am Hals, der sich aber mit etwas Geduld in ein Vermögen von etwa 450 Millionen Taler verwandelt.
Und wer jetzt noch mit der Story von den drei Scheinmitspielern rechnet, der liegt völlig richtig. Man spiele ein Schnellspiel mit vier Spielern, die ihr Kontor alle in einer Stadt haben. Sobald die Koggen dort eintreffen werden sie an den Landesfürsten verscherbelt, die Kraier behalten die einzelnen "Mitspieler" und lassen diese erstmal zwei Wochen auf Reede liegen. Anschließend nimmt der echte Spieler bei den anderen Spielern einen Kredit von je 23000 Taler

zu 1% Zinsen (Laufzeit 9999) auf, anschließend wird die Kohle auf das eigene Schiff gebracht. Jetzt geht es wieder zur Bank, wo man einem Mitspieler einen Kredit über sein gesamtes Vermögen gibt - für einen Tag zu 1000 % Zinsen. Nach einem Tag Pause hat man schon seine ersten beiden Millionen im Kontor gutgemacht, diese überläßt man dem zweiten Scheinspieler zu gleichen Konditionen undsoweiter... Der Rest der Geschichte ist dann eher langweilig, das einzige, was noch zu tun ist, ist auf die nächste Ratstagswahl zu warten. Ist man dann Bürgermeister, wartet man bis acht Wochen vor dem nächsten Hansetag. Jetzt schnappt man sich sein Geld, fährt in mehrere Städte und tritt dort in die Gilde ein. Jetzt noch drei bis vier Millionen Taler unters Volk bringen - und schon ist einem der Titel des Ältermann so gut wie sicher... ■

S.Stotz/H.Maywald/S.Sagrodnik

D/Generation

Wer seine Probleme mit dem Überleben hat, der sollte sich nach dem Abspeichern eines Spieles mal die Datei SAVE.DAT näher anschauen: Das dritte Byte enthält die Szene, in der man sich gerade befindet, Byte Nummer 7 die Anzahl der Leben, Byte 8 die Anzahl der geretteten Leute und Byte Nummero 10 die Anzahl der Granaten. Ein beherztes FF an den letzten drei dieser Stellen sollte alle Probleme aus der Welt schaffen. ■

René Rupert

Civilization

Wer seinen Siedlern beim Straßenbau oder den sonstigen Tätigkeiten mal etwas Dampf machen möchte, der braucht sie im Prinzip nur ständig bei der Arbeit stören: Man gibt der Einheit den entsprechenden Befehl, beispielsweise *(I)rrigate* und klickt die Einheit gleich wieder mit der Maus an - es erscheint ein Kasten, in dem die momentane Tätigkeit steht. Jetzt aktiviert man den Siedler durch einen Mausklick auf die Abbildung, wodurch der Befehl scheinbar gelöscht wird. Der nun wieder blinkenden Einheit gibt man erneut den entsprechenden Befehl und wiederholt das Spielchen solange, bis die Einheit nicht mehr blinkt oder das gewünschte Ergebnis sichtbar ist. ■

Jim Knopf & Lukas...

Speziell auf dem Amiga kann auch per Modul eine bevorstehende Pleite abgewendet werden: Wird bei $C146D7 der Wert $FF eingetragen, erfreut sich der Finanzminister an 255 Goldstücken. ■

A. Wenk

Knights of the Sky

Wer auf dem PC mit unbegrenzter Energie durch die Lüfte schaukeln will, der suche mit einem geeigneten Werkzeug in der Datei FLIGHT.EXE nach der Bytefolge FF 4F 6A und ersetze sie durch 90 90 90. ■

Oliver Fritsch

Arkanoid 2

Und noch etwas Patchwork für den PC: Man suche in der Datei REVOF-DOH.EXE nach der Bytefolge 80 3E 97 04 00 75 F3 und ersetze sie durch 80 3E 97 04 00 EB F3. Unendlich viele Leben winken. ■

Oliver Fritsch

Wrath of the Demon

Keine Lust, immer in Level 1 beginnen zu müssen? Dann auf dem PC in der Datei WRATH.EXE das Bytemuster C6 06 61 0C 01 gesucht und statt der 01 das gewünschte Startlevel eintragen. ■

Oliver Fritsch

More Lemmings

Auf dem PC und dem Atari ST kann man mit dem Codewort *SLAMRACING* ein Soundmenü aktivieren, das später im Spiel mit der Taste "5" aufgerufen wird. ■

Oliver Fritsch

Legend

Na also, Abrüstung bringt doch was - zumindest bei diesem Spiel. Wenn man die Ausrüstung seiner Helden

soweit abrüstet, daß die *Armour Class* über +10 ist, kippt sie plötzlich auf -245. Mit der praktischen Folge, daß man fast unverwundbar ist. Damit der Trick greift, sollte man seinem Helden gleich bei der Erschaffung einen möglichst niedrigen AC-Wert verpassen. ■

S. Albrecht

Wer eher auf technische Hilfsmittel setzt, der wird mit einem Freezer an den folgenden Adressen fündig, und zwar jeweils in der Reihenfolge Berserker, Troubadour, Mörder, Magier:
Gold: $2F219, $2F299, $2F319, $2F399
Glück: $2F1F0, sF270, $2F2F0, $2F370
Hitpoints: $2F1F9, $2F279, $2F2F9, $2F379.
Dem Magier kann man an den folgenden Stellen zu den Zutaten für seine Zaubersprüche verhelfen:
Batwings: $2F3E3
Brimstone: $2F3E1
Hedjogvenom: $2F3DB
Mandrake: $2F3DF
Nightshade: $2F3D7
Crystal: $2F3DD
Dragon Tooth: $2F3D9
Phoenix Claw: $2F3D5.
Die Anzahl der Wächter in den Wachtürmen läßt sich an den folgenden Adressen einstellen:
Eb's Tower: $2F577
Delmortis: $2F565
Hightower: $2F56B
Boot Hill: $2F57F.
Bei diesen Wachtürmen geht man wie folgt vor: Man stellt die Adresse des Turms, bei dem man sich gerade befindet, mit Hilfe des Moduls auf 255, investiert dann aber nur 100 Goldstücke in fünf Söldner. Durch die Änderung erhält man aber die 255 Mann und kommt so recht schnell und günstig an einen *Heavily Defended Tower*. ■

K. Gleike/Chr. Schutt

Thunderforce IV

Uns A-Man hat sich an einen alten Trick bei Thunderforce III erinnert, und siehe da - er klappt auch beim Nachfolger: Nach dem SEGA-Logo ganz einfach Knopf B gedrückt halten und dann die Start-Taste drücken. Es erscheint das fast schon obligatorische Optionenmenü. ■

A-Man

Addams Family

Satte 100 Leben gefällig? Dann probiert doch mal das Paßwort *"11111"* auf dem Super NES aus. Zwar steht danach in der entsprechenden Anzeige eine Doppelnull, aber die ist ja auch nur zweistellig... ■

Thomas Kling

Steel Empire

Der Weg zur Levelanwahl führt auf dem Mega Drive über einen seltsamen Weg: Beim Soundtest müssen folgende Musikstücke abgespielt werden: Zweimal Sound 1, einmal Sound 9 und einmal Sound 2. ■

Thomas Kling

Desert Strike

Um gleich zu Anfang mit fünf Leben zu starten, sollte man auf dem Mega Drive das Codewort *TQQLOM* eingeben. ■

Namri Dagyab

Klax

Wenn man während des Spiels auf dem Game Boy die *Select*-Taste gedrückt hält, erscheinen nur noch Steine einer "Farbe". ■

Christian Lorenz

Mickey's Dangerous Chase

Ein Extraleben gleich zu Beginn gefällig? Gleich beim Start ist über Mickeys Kopf eine Kugel. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr auf die ersten beiden Steine springen und von dort nach links auf eine Plattform. Jetzt noch eine Plattform höher und dort so weit wie möglich nach rechts, dort gibt es ein Extraleben. ■

Nils Kuhn

Krusty's Fun House

Hier sind drei Paßwörter fürs Mega Drive: *WHOAMMA, FLANDERS, SNOWBALL.* ■

Tobi Steinhögl

Splatterhouse II

Damit die Fetzen auch in höheren Leveln mal fliegen, hier einige Zutrittscodes:
Level 2: EDK NAI ZOL LDL
Level 3: IDO GEM IAL LDL
Level 4: ADE XOE ZOL OME
Level 5: EFH VEI RAG ORD
Level 6: ADE NAI WRA LKA
Level 7: EFH XOE IAL LDL
Level 8: EDK VEI IAL LDL ■

Tobi Steinhagl

Warsong

Einige Tips fürs Mega Drive: In den ersten sieben Leveln, wo Baldarov noch im Team ist, sollte man ihm die Schwächung der Feinde überlassen, die endgültige Ausschaltung der Gegner sollten jedoch die Einheiten mit den geringsten Erfahrungspunkten machen. Diese steigen dann wesentlich schneller auf, was Baldarov ja nicht mehr kann. Kann eine Figur zum *Lord* oder *Knight* aufsteigen, sollte man ihn zum *Lord* machen, Garett sollte man später zum *King* machen.
Geht man im verkleinerten Bildschirm auf das zweite Feld links oben in der Diagonale und drückt Knopf B, so können die Level frei gewählt werden. Macht man das ganze im normalen Bildschirm, gelangt man in ein Soundmenü. ■

K. Friedenhagen/D. W.

Shining in the Darkness

Wer seine Party schnell auf die siebzigste Stufe befördern will, der sollte erst die *Gold Fountain* in Level 5 aktivieren und dann die Monster in der Nähe der *Fountain* bekämpfen. Sind alle Charaktere schwer verwundet, so kann man sich in der *Fountain* heilen lassen und sich dann wieder den happigen Monstern widmen. ■

Christian Wilhelm

Final Fight

Ein geheimes Optionsmenü gibt es auf dem Super NES, wenn man das Joypad nach links drückt und die Start-Taste drückt. ■

Christian Wilhelm

Super Contra

Ein kleines Manöver, das recht effektiv ist: Man halte die beiden seitlichen Taster am Joypad gedrückt und drücke die Feuertaste. Der Held schlägt nun einen großen Salto und ballert dabei wild um sich. ■

Christian Wilhelm

Street Fighter II

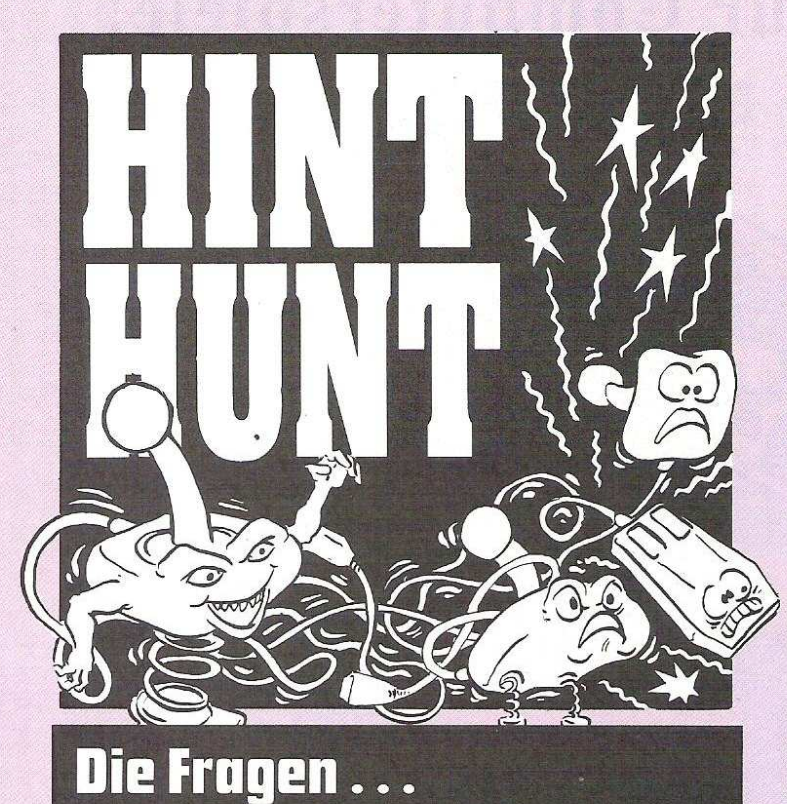
Gehen im Zwei-Spieler-Modus die Prügeleien schon vor dem Spiel los, wer nun welche Figur bekommt? Das muß nicht unbedingt sein, denn auch im Super NES ist der Spezialmodus des Spielautomaten integriert, in dem zwei gleiche Figuren gegeneinander spielen. Allerdings ist der Weg dorthin etwas kompliziert: Während des Capcom-Logos und dem Jingle sind folgende Tasten zu betätigen: *Unten, R-Knopf, Oben, L-Knopf, Y, B, X, A,* wobei die letzte Taste beim Ende des Jingles zu betätigen ist. ■

Thomas Szygowski

Batman Returns

Hier ein paar Tips für das erste Level auf dem Lynx: Geschwindigkeit ist Trumpf, also nicht so sehr mit Prügeleien aufhalten, sondern zügig durchlaufen. Unter der Ampel stehenbleiben, dort gibt es zehn Batarangs. Um bei der Fabrik keine Energie zu verlieren, muß man sich hinter dem Briefkasten ducken, sobald die Fenster zu explodieren beginnen. Am Anfang der Runde gibt es über der ersten Tür einige Säureflaschen, um an sie zu gelangen, muß man auf das Überraschungspaket springen. Energie und Batarangs gibt es auch, wenn man, nachdem die Motorradfahrer aus dem Überraschungspaket gefahren sind, sich dort hinein begibt. Den weiteren Weg sollte man auf der Brücke zuücklegen, dort kommen einem nicht so viele Motorradfahrer entgegen. Weiterhin gibt es unter der zweiten Laterne Säureflaschen, unter der fünften Energie und unter der sechsten 1000 Punkte. Beim Endgegner des Levels wählt man die Batarangs und feuert sie auf den Schnabel der Ente, da sie nur dort verwundbar ist. ■

Jörg Schrom



Die Fragen ...

Simon's Quest

Rigo sieht sich den Tücken der Ebene drei auf dem NES ausgesetzt. Mit der Rippe bewaffnet steht er da und kann den roten Rubin nicht finden. Wo gibt's diesen? ■

Wizards and Warriors 3

Obiger weiß nicht, wo er den Gildenmann finden kann. Den Zauberer eins und den Dieb eins sowie die Silberstatue hat er bereits hinter sich gelassen. Zudem sucht er auch einige weitere Tips zum Game. ■

The Advenure of Link

Die letzte Frage aus Rigos Sammelbestellung: Wo findet er den vorletzten Palast und das Kreuz? ■

Castelian

Für Doris war bis zum dritten Turm die Welt noch in Ordnung. Dann war aber Sense. Wer kann Ihr jetzt einen Tip geben, wie es weitergeht? ■

Interphase

Kai sucht auf seinem Amiga den Weg durchs siebte Level. ■

Ork

Die Zähne beißt sich Kai auch im zweiten Level am Krug aus. Das Ding will einfach nicht kaputtgehen. ■

Millenium 2.2

Bei der Amiga-Version braucht Daniel unbedingt ein paar Tips: Wie kann er den Mars erforschen und wie kommt er an ihn ran? Wo kann man *Copper, Methane, Sulphur, Silver, Chromium, Platinium und Uranium* abbauen? Ist es möglich, die Reichweite der Raumsonde von sechs auf zehn Tage zu erweitern?
Die Erde, Venus und Merkur sind bereits erforscht. ■

Gods

Alexander - ebenfalls Atari ST User - sucht Tips, wie man den Endgegner im vierten Level erledigen kann.
Stefan weiß nicht, warum die Level-Paßwörter nicht zünden und er an seinem Amiga immer im ersten Level starten muß. ■

(Für alle, die es immer noch nicht geschnallt haben: Paßwörter, die irgendwo abgedruckt sind, helfen nicht weiter. Die Codes werden erst erzeugt und zusätzlich auf Diskette abgelegt, wenn man ein Level komplett und ehrlich geschafft hat.)

Player Manager

Wenn Steffen nicht bald einen ordentlichen Tip bekommt, ist Verzweiflung angesagt. Er versteht nicht, warum er auf seinem Atari ST trotz Super-Saison und Pokalgewinn sowie soliden Finanzen grundsätzlich vor Ende der zweiten Saison gefeuert wird. Warum? Und vor allem: Wie kann er das verhindern? ■

Ghostbusters II

Zwar hat Kai im Museum *Vigo* und seine Handlanger erfolgreich eingefangen und Vigo steckt in Ray's Körper, aber wie kriegt man ihn da wieder raus (Atari ST)? ■

Wolfman

Florian sucht auf seinem C-64 einen Weg aus dem Wald. Auch die Bedeutungen der Flasche, des Grabes und des Unkrautes sind ihm nicht ganz klar. ■

Powermonger

Mario kann beim Szenario WW1 die kleine Insel rechts nicht einnehmen. Wer kann helfen? ■

Ultima IV

Mr. A sucht den Weg vom sechsten ins siebte Level des *Great Abyss*. Druckfelder oder Geheimgänge hat er nicht gefunden.
Die Version fürs Master System bereitet André einige Kopfschmerzen: Wo findet er das Gefährt, daß leichter als Luft ist? Wo findet er die Kerze, die man für den Eingang zum Abyss braucht? Wo befindet sich der *Shrine of Spirituallity* von Skara Brae? Wo findet man die Steine und was hat es mit ihnen auf sich? ■

Ultima V

Daniel braucht unbedingt zwei Antworten: Wie kann man die *Sandalwood Box* benutzen? Und wie kann man sich das Zepter aus dem Stonegate holen? ■

Ultima VII

Niels sucht auf *Moonglow* den Weg ins Haus von *Penumbra*. Und er sucht einen Tip, was er mit dem Kristall machen kann, das er sich vom Wanderer gekauft hat. ■

(Wenn die Probleme brennend werden: In der neuen Special 17 steht eine Komplettlösung...)

Fate - Gates of Dawn

Philipp sucht den Eingang zum Dungeon, der im Südwesten der Stadt liegen soll? Was macht man mit dem Kristall, der sich im Dungeon unter *Lichs Inn* befindet? Was hat es mit dem Brunnen und dem Loch in der Wand auf sich?
In den Grotten von *Ghamos* in Level 7 hängt Roland fest. Wie kann er die magische Wand vor Mandrags Gefängnis überwinden (Amiga)? ■

Hard Nova

Sascha verzweifelt am zweiten Auftrag (Teil A) - *Damien Altron* soll ermordet werden. Nichts leichter als das.
Ein paar feindliche Truppen zerlegt, in die Schaltzentrale rein, um schließlich dumm vor dem Hologramm von uns Damien zu stehen. Mit ein paar Handgranaten bekommt man zwar das Hologramm kaputt, aber nicht Damien selbst. Wie geht's? ■

Soul Crystal

Eric sucht den im Handbuch versprochenen Cheat auf dem C-64. ■

Trinity

Ebenfalls auf dem C-64 und ebenfalls uns Eric verzweifelt an Trinity im zweiten Level: Er braucht jede Hilfe, die er nur kriegen kann. ■

Monkey Island

Janet sucht einen Weg, um bei der deutschen Amiga-Version den Tresor beim Gemischtwarenhändler zu öffnen. ■

(Sobald es an der Zeit ist, ein Schiff zu kaufen, kann man den Händler auf einen Kredit ansprechen. Freundlich wie er nunmal ist, öffnet der Händler den Tresor, wobei man genau auf die Kombination schauen sollte - sie ändert sich von Spiel zu Spiel. Zwar ist man nicht kreditwürdig, kann aber den Händler nochmal zum Schwertmeister schicken und dann den Tresor ausräumen.)

Indiana Jones III

Christian sucht den Weg über die Schlucht im Gral-Tempel. ■

(Auf das Simpelste kommt man wie immer natürlich nicht. Der Trick ist, daß man einfach geradeaus rübermarschieren muß. Da gibt es nämlich eine schmale Brücke, die nur nicht sichtbar ist.)

Return of Medusa

Selbiger Christian fragt auch: Was braucht man, um die Medusa zu besiegen und wo gibt es das? ■

(Irgendwo in einem der Bunker muß ein Spiegel rumliegen - suchen, finden und vor der allerletzten Tür in die Hand nehmen!)

Indiana Jones IV

Florian sucht einen Weg um den Eingang zu Atlantis zu öffnen - eben den mit der Froschstatue. Liegt es an der richtigen Scheibenkombination? Mit Taschenlampe und Bettuch kann man in Monte Carlo zwar wunderbar Gespenst spielen, aber Sophia sagt da fehlt noch was, um Trottier zu erschrecken? Aber was, fragt sich Björn. ■

(Ist doch gar nicht so schwer: Die letzte Kombination der Scheiben prangt doch riiieeesengroß an einer Wand des Türlabyrinths, vielleicht sollte Florian Jones mal zum Augenarzt. Und Björn sollte nochmal kurz einen Abstecher nach Algier machen und die Maske organisieren.)

Pools of Darkness

Nachdem Arno *Gothmenes* vernichtet hat, hängt er jetzt in einem Zusatzdungeon fest (Journal Entry 64: "Dave Speaks"). Hier wird im weiteren Verlauf eine Frage gestellt, zu der er keine Antwort weiß: *Repeat the mystic clue*! ■

Black Crypt

Für Marcel ist der *Ring of Skulls* ein ewiges Rätsel. Zwar steht auf der *Bloody Scroll*, daß man einfach nur durchzugehen braucht, aber bei ihm versagt diese Taktik. Was ist zu tun? ■

... und ein paar Antworten

Soul Crystal

Sebastian hatte in der 8/92 eine ganze Latte Fragen, die auf Antworten warteten. Hier sind sie:

Dem Ork-Kind gibt man die Kristallkugel, die man vom Einhorn erhalten hat, und läßt sich dann von ihm zu seinen Eltern in die Ork-Höhle bringen. Hier schaut man sich ein wenig um und besonders auf den Tisch, wo die Pfeife von Daddy Ork liegt und in die man sich auf den ersten Zug verliebt. Jetzt muß man nur noch einen längeren Text über sich ergehen lassen, bis die Aufmerksamkeit der Orks von David abgelenkt werden und die Pfeife im Inventar verschwindet. Anschließend verabschiedet man sich schleunigst und kehrt zur Kreuzung zurück.

Im Osten liegt immer noch der Wald, aus dem man kurz vorher gekommen war und den man jetzt wieder betritt. Dort wendet man die Pfeife auf den Bienenkorb an und verscheucht so dessen Bewohner. Jetzt klaut man etwas Honig aus dem Korb, versaut sich die Stiefel mit dem klebrigen Zeug und kommt so sicher über den Baumstamm. Dahinter liegt linkerhand eine alte Zwergenmine, in der man neben einigen anderen wichtigen Dingen auch einige Silbermünzen findet. Mit denen kann man sich im Adventurershop einen Hundeschlitten kaufen. ■

Christoph Niederkleine

Phantasie III

Drei Antworten auf Martins Fragen in der 8/92 folgen nun:

Die *Hall of Giants* liegt im Süden von Scandor und kann von der Stadt Tirith her erreicht werden. Man durchschwimme den Fluß östlich von Tirith und siehe da, in den Bergen dort findet man die Halle. Dazu noch ein kleiner Tip: Es hat keinen Sinn, die verschlossene Zellentür aufschließen zu wollen. Stattdessen sollte man in den Zellen nach Geheimtüren suchen. Wer ordentlich Erfahrungspunkte sammeln will, der sollte die Türöffnungsmechanismen nur einzeln betätigen, da sich sonst die eingesperrten *Ancient Beasts* gegenseitig zerfleischen und dadurch die Erfahrungspunkte und ihr Gold mit ins Grab nehmen.

Der *Wand of Nicodemus* wird am Spielende benötigt. Ihn muß man im *Castle of Dark* in der *Astral Plane* zerbrechen, um den Oberfiesling erreichen zu können.

In die *Dwarfen Burial Grounds* gelangt nur, wer Kilmor in der *Hall of Gianz* gefunden hat. Zum Betreten der *Gnome Catacombs* braucht man auf alle Fälle einen Gnom oder einen Zwerg in der Party. ■

Thomas Zacherl

Black Crypt

Zunächst zu Martins Problem mit den *Slimern*: Ganz einfach die Biester mit dem Schwert verkloppen oder ihnen mit einem Feuerball einheizen.
Und dann zu *Dragon* und dem leidigen *Ogre*. Dieser Störenfried wird natürlich mit der *Ogreblade* zerstört, die Schriftrolle mit dem Hinweis, daß das Schwert verflucht ist, ist eine Fälschung. Das Teil findet man im Osten des ersten Levels, man kommt aber nur durch einen Teleporter in den besagten Raum. Die Gegenstation des Teleporters liegt hinter der verschlossenen Tür im Westen, für die der Schlüssel gesucht wird. Diesen bekommt man leider nur im zweiten Level. Das bedeutet, daß man versuchen muß, möglichst unbeschadet am *Ogre* vorbeikommen und schnellstmöglich den Hebel für die Geheimtüre zu finden. Hinter der Tür hat man etwas Ruhe und kann sich in der Gegend nach dem Schlüssel umschauen, wobei die Verwendung der *Wizard Sight* sehr zu empfehlen ist. ■

Ralf Nauß

Final Fantasy Adventure

Marcels Problem mit den Palmen läßt sich recht einfach lösen: Er braucht sich nur in die linke untere Oase (zwei Palmen und ein See in Form einer 8) begeben und dort die Palmen in Form einer 8 zu umlaufen. Damit Jens durch die Gegend mit der *Fatal Poison* kommt, muß er ebenfalls diese Höhlengeschichte erledigen, und dann im Palast in Jadd vorbeischauen. ■

Kristian Friedenhagen

Blues Brothers

Hier naht die Lösung von Corinnas Problem mit dem Ausgang des ersten Levels: Als erstes muß man sich im Musikgeschäft im ersten Stock die Gitarre holen. Anschließend geht es weiter auf das Dach und dort ganz nach links. Hier pflückt man sich einen Regenschirm vom Baum und klettert auf dem höchsten Ast möglichst weit nach rechts. Jetzt folgt ein Riesensprung, der zur Landung auf dem Dach des Aufzuges führen sollte.
Von dort springt man weiter abwärts, sammelt noch einige Schallplatten auf und greift sich dann die Fahne. ■

Karsten Auchter

Operation Stealth

Das Spanngummi findet man auf dem Meeresboden, nachdem man sich aus dem Torpedorohr hinauskatapultiert hat.
Ein bis zwei Bilder rechts hängt das Ding an einer Alge, ist allerdings etwas schwer zu entdecken. ■

Thomas Fertig

Dragon Wars

Die Über-Übersetzung der "Steinwaffen" sollte sich eigentlich nicht weiter auf den Spielablauf auswirken.
Ganz einfach die Dinger mitnehmen und in der *City of the Yellow Mud Toad* mit den restlichen Teilen zusammensetzen. ■

Joachim Reinhold

Ghostbusters II

Es gibt scheinbar verschiedene Möglichkeiten, sich hier das Leben etwas einfacher zu gestalten.
Gibt man im ersten Level im Pausenmodus entweder *AYKROYD* oder *VARPTR* ein, sollte man unbegrenzt Ausrüstung und Zeit haben und mit F1 ein Level überspringen können.
Ähnliches sollte auch passieren, wenn man während des Activision-Logos die Tasten CTRL-ALT-S-U gleichzeitig drückt. ■

Volker Bischoff/Don

SWIV

Eigentlich ist dieser gesuchte Cheat ja auch uralt: Ganz einfach im Pausenmodus *NCCß1701* eintippen und mit der Return-Taste bestätigen. ■

Volker Bischoff

Elvira

Zunächst zum kleinsten von Ursulas Problemen: Den tödlichen Nachtschatten findet man in der Hecke links neben dem Gärtnerhaus, allerdings wird das Zeug kaum benötigt.
Um an Emalda ranzukommen, müssen zunächst sechs Schlüssel besorgt werden. Den ersten gibt es im Wächterhaus hinter den Notizen an der Wand, der zweite befindet sich in den Krallen des Falken, der mit der Armbrust zu erledigen ist. Nummero drei wird sichtbar, wenn man in der Folterkammer am eisernen Ring zieht, der vierte kommt zum Vorschein, wenn man sich für die kleine Türe in der Küche interessiert und den Gang dahinter mit dem "Glühenden Stolz" ausleuchtet.
Der fünfte Schlüssel wird vom Werwolf im Stall bewacht. Das Tierchen

Fortsetzung auf Seite 77

Fortsetzung von Seite 72

ist aber schnell ausgeschaltet, wenn man einen Armbrustbolzen und das Kruzifix aus dem Gärtnerhaus über dem Feuer zu einem Silberbolzen verschmilzt. Ein Zug am Eisenring in der leeren Pferdebox bringt den Schlüssel dann zum Vorschein.

Für den sechsten Schlüssel ist etwas Streß angesagt, den besitzt nämlich jener Ritter auf der Brüstung der rechten Burghälfte, der im Nahkampf unbesiegbar ist. Mit einem Schuß aus der Armbrust kann man ihn jedoch ausschalten. Anschließend rennt man direkt zum Brunnen, steigt hinab und schwimmt sofort nach rechts. (Den Schlüssel für die folgende Tür besitzt ein Skelett in den Katakomben.) Sobald man das Ufer des Burggrabens sieht, kräftig Luft holen, dann im Umkreis des Tores einige Zeit herumschwimmen. Irgendwann findet man den Ritter nebst Schlüssel.

Diese Schlüssel passen in hervorragend in die Truhe im versteckten Turmzimmer, das mit der Kanone freizuschießen ist. Dazu muß zunächst das Skelett aus der Folterkammer in sein offizielles Grab gebracht werden, um an die Feuerzange in der Folterkammer zu kommen. Mit dieser holt man sich einige glühende Kohlen bei Elvira, und - kaboom... Die Schlüssel werden der Reihenfolge nach verwendet, und die Truhe gibt einen Dolch und einen Zauberspruch frei.

Emaldas Zimmer liegt in den Katakomben, wo mit dem Runenstein ein Loch in den Boden gesprengt wurde. Als erstes sticht man das magische Schwert in den Stern vor Emalda, um etwas Zeit zu gewinnen, dann verliest man feierlich den Zauberspruch und gibt der Bösewichtin mit dem Dolch den Rest... ■

Christian Fiedler

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Guido muß den *Fluffs* im Blumentopf wohl noch etwas Wachstumshilfe zukommen lassen - ein Besuch in der Sauna könnte helfen. Allerdings erst, wenn sich nach dem Einpflanzen und etwas Wartezeit ein Keimling zeigt.

Die so entstehende Frucht ißt man und achtet auf die Halluzinationen, die man dadurch bekommt. Man sieht, welches Werkzeug Marvin zum Öffnen der Luke benötigt. Nun sucht man das entsprechende Werkzeug und dann Marvin. Dieser befindet sich in seiner Kabine, die von einer intelligenten Türe bewacht wird. Um da durchzukommen muß man der Türe beweisen, daß man selbst auch einiges auf dem Kasten hat.

Dazu schnappt man sich sowohl keinen Tee als auch den Tee (damit das klappt, sollte man vorher im Spiel schonmal am gesunden Menschenverstand gerüttelt haben). Jetzt zeigt man der Tür den Tee, und schon ist sie offen.

Da in Marvins Kabine eine miese Stimmung herrscht, trinkt man zunächst den Tee und sagt dann zu Marvin, daß er die Luke reparieren soll.

Anschließend legt man alles außer dem Babelfisch und dem benötigten Wekzeug ab und begibt sich zum *Access Space*. Dort öffnet Marvin die Luke - und das Adventure ist gelöst. ■

Daniel Schaller

Mines of Titan

Und jetzt noch kurz zu Jans Fragen aus der 8/92:

In den Office-Gebäuden kann man eigentlich nichts Sinnvolles machen, allenfalls in Progeny könnte man mit *Force your way into the office* sein Glück versuchen.

Die Minen sind nicht sonderlich wichtig, aber in ihnen kann man Werkzeuge und Dynamit finden. Zwei Werkzeuge sollte man mindestens bei sich haben, man kann sie zwar nicht von sich aus benutzen, aber bei einigen Aktionen werden sie automatisch eingesetzt. Das Dynamit ist eine gute Waffe, ansonsten aber nicht unbedingt nötig. In der Mine von Progeny findet man übrigens Phelos Fletcher, einen von der Polizei gesuchten Verbrecher - Belohnung winkt.

Das *Remote Terminal* wird erst am Schluß benötigt und vom Computer zur rechten Zeit automatisch eingesetzt. ■

The Rookie

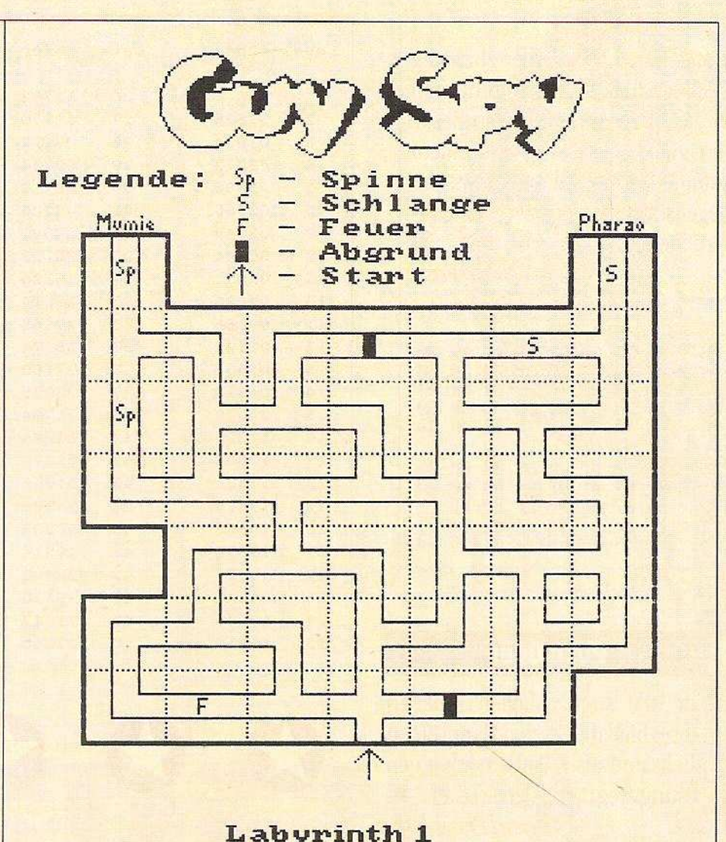
Soul Crystal

Für alle, die sich in Soul Crystal verrant haben, hier nun der komplette Weg durchs Adventure:
Wenn wir davon ausgehen, daß Du gerade die Startsequenz hinter Dir gelassen hast, müßtest Du jetzt vor dem Laden stehen. Wenn nicht, hast Du gerade ein anderes Spiel drin und brauchst gar nicht weiterlesen. Wenn Du aus Versehen wirklich Soul Crystal geladen hast, gehst Du jetzt ins Hotel. Am Tresen gibt es eine Broschüre, die ganz interessant ist, aber ansonsten nur die Umwelt belastet. Also gar nicht erst mitnehmen. Die Klingel ist so fantastisch, daß Du sie gleich dreimal ausprobieren solltest.
Das was die Allgemeinheit wohl als Portier bezeichnet, ist immer für ein Gespräch gut. Als Belohnung gibt es den ersten wichtigen Gegenstand: einen Zimmerschlüssel. Im Korridor im Westen gibt's die passende Tür, aber statt einer schönen Frau liegt da nur eine popelige Badehose auf dem Stuhl. Aus Gnatz läßt Du erstmal die Badehose in Deinen Besitz übergehen. Mehr ist hier nicht zu holen und so geht es durch die Rezeption nach Norden ins Eßzimmer. Ein Eingeborener weiß eine Menge zu erzählen. Mit dem Haus ist ansonsten nicht viel los und so solltest Du das Weite suchen (S, S, O). Vom Ausgangspunkt des Games geht es weiter nach Osten und einmal nach Norden zum See. Wasser? Badehose? Alles klar, 'ne Runde Schwimmen. Erstmal nackig werden und dann in die Badehose und schwupps in den See (N). Nach einer kleinen Runde (W, N) solltest Du eigentlich einen Wasserfall sehen. Klar, es kommt was kommen mußte: nach Norden ab durch den Wasserfall.
Nach einem kurzen Spaziergang (O, N) gibt es einen Schaukampf zwischen Ede Einhorn und Waldemar Wolf. Alles unfair - die Eingebung, die Dir natürlich sofort kommt - eben dem Wolf zu helfen - läßt du fallen und springst auf die Seite des Einhorns. Zwei gegen einen, daß mag der Wolf nur umgekehrt und macht sich dünne. Ede schenkt uns aus purer Dankbarkeit eine Kristallkugel. Im Westen kommt eine eine Kreuzung. Von dort gehst Du zum Hügel im Süden und - fast logisch - nach Westen, weil Du genau weißt, daß da ein Orkkind auf deine Kristallkugel wartet - Wie gewonnen so zerronnen. Nach einem kurzen Gespräch und dem Geschenk hast Du einen neuen Freund gewonnen. Und wie Pappi schon immer gesagt hat: Gehe grundsätzlich mit Fremden mit, folgst Du dem Gör bis zum wohligen Nest. Dort liegt auf dem Tisch eine Pfeife. Gelegengheit macht Diebe, und diese Gelegenheit bekommst Du nach viermaligem Warten. Zack, die Pfeife ist Dein. Ab durch die Mitte nach Norden. Im Osten liegt der Hügel und von dort ist es nach Norden nur noch ein Katzensprung bis zur vertrauten Kreuzung.
Zwei Schritte im Westen hinter dem Marktplatz steht eine Hütte. Rasch angeklopft und Alchimist Mylgor öffnet. Ein Gespräch in Ehren und schon hat man einen Vertrag als Plattenstar - oder zumindest so was ähnliches. Das Messer von Mylgor setzt Du auf Dave an und unterschreibst so den Vertrag, den Du mit dem Messer wieder an den Schwarzkünstler zurückgibst. Nach einem Klönschnack geht es nach Süden in die Heia.
Ein paar Stunden später gibt es ein weiteres Wortduell mit Mylgor. Der gibt Dir Kleidung, ein Kurzschwert und ein Elixier, das später noch seinen Dienst verrichten wird. Mehr ist nicht zu holen und so geht es in den Wald (N, O, O, O). Der Imkertrick mit der Pfeife funktioniert ganz passabel am Bienenstock und so kommst Du in den Besitz von leckerem Honig. Die Pfeife kannst Du jetzt ablegen. Im Nordwesten (W, N) schmierst Du Dir das gelbe Zeug auf die Stiefel und kommst so weiter nach Norden. Die Mine im Westen betrittst Du in Richtung Norden. Ohhh, Silbermünzen - ein Schatz. Für Münzen kann man sich tolle Sachen kaufen und zwar im Shop. Der liegt vom Marktplatz bei Mylgors Behausung im Nordwesten (N, W). Nach einem Gespräch mit dem Verkäufer tauschst Du Deinen Schatz gegen einen Hundeschlitten der im "NW" auf Dich wartet.
Mit dem Schlitten geht's nach Norden und dann in den Westen. Den Yeti trickst Du am Besten mit dem Elixier aus. Im Norden quatschst Du dreimal mit Firon - Zauberei? Plötzlich stehst Du in der Eiswüste mit einem Eisschlüssel in der Hand. Mit dem Dachsschlitten geht es nach Süden und wieder zurück zur Kreuzung. Den Weg über den Baumstamm kennst Du ja bereits. Von dort nach Osten und Norden ins Kloster. Im Speisesaal reißt Du Dir das Rattengift unter den Nagel und einen Schritt weiter im Norden gibt es noch ein Kurzschwert. (SW) Den Eisschlüssel steckst Du in das Tor und kannst ihn getrost wegschmeissen. In der Kapelle (N, N) interessiert Dich nur das Weihwasser, das Du mit dem Schwert benutzen solltest. Auf der Grabplatte in der Krypta steht ein Gebet, das Du Dir merken und oben aufsagen solltest. Jack's Geist, der darauf erscheint, ist immer für einen Plausch gut.
Wie eben gehört, gehst Du zurück in die Mine, benutzt das Schwert mit dem Silber und gehst nach Westen in den verschütteten Gang. Die Schaufel parkt dort mehr als auffällig. Diese Aufforderung zum Graben nimmst Du an und findest einen Schädel.
Zurück beim Klosterfriedhof gehst Du in Richtung Westen und betrittst die Gruft (N). Den Sarkophag öffnest Du natürlich und benutzt den Schädel mit dem Skelett. Nach einem längeren Gespräch mit dem König gibt es einen Zauberspruch. Im Süden wartet ein Werwolf, den wir ein bißchen echten Solinger Stahl schmecken lassen.
Mit dem neugelernten Zauberspruch läßt sich die Westtür in Mylgors Haus öffnen. In den Schubladen des Schreibtisches gibt es einen Laborschlüssel. Im Kaminzimmer beschäftigst Du Dich ein bißchen mit dem Kamin, der sich irgendwie bewegen läßt. Hinunter geht es.
Im Westen, in Mylgors Schlafzimmer, findest Du im Bett ein Amulett. Im Raum hinter dem Labor solltest Du deine Wut an den Reagenzgläsern auslassen. Danach verriegelst du wieder die Labortür (von aussen natürlich). Oben gehst Du nach Norden und dreimal nach Osten. Das Amulett auf Dave anwenden und weiter nach Norden gehen muß ja zwangsläufig ein Aufwasch sein. Auf dem Weg nach Osten solltest Du das Amulett verlieren. Zwei Schritte nach Norden ist ein See, den Du mit dem Ruderboot überqueren kannst (N, N). Am Ufer geht es weiter nach Norden und dann nach Westen. Der Ziegelstein ist eine vorerst sinnlose, später aber ganz nützliche Beute. Ein Gespräch mit dem Eremiten im Westen ist zwar interessant, bringt aber nicht viel. In Richtung Osten taucht bald ein Hügel auf, von dem aus Du nach Norden mußt. Das Fallgitter kannst Du mit dem Ziegelstein öffnen (Plattform). Weiter im Norden ist ein Portal. Dies bekommst Du mit dem Schlüssel aus dem westlich gelegenen Torhaus auf.
Im Schloß: (N, N, W, Treppe runter, Tür im Norden öffnen, N, W) Im Bett von Zargons Schlafzimmer liegt das Schlafzeug und darin ein Lederbeutel mit einem Stück Papier. Die Codenummer vom Zettel benutzt Du am Tresor (O, O). Den Vertrag nimmst Du an Dich und gehst nach Westen. Dort verrückst Du die Bücherwand. Deine nächsten Schritte (N, W) führen Dich zum Purpurfeuer. Das benutzt du mit dem Vertrag und löschst das ganze wie ein ordentlicher Feuerwehrmann mit dem Weihwasser. Zurück im Treppenhaus gehst Du ganz nach oben. Der Himmel, der Vollmond und der Kratzer beim Kampf mit dem Werwolf zeigen ihre Wirkung. Im Norden findest Du ein Tagebuch mit einer Nummer (unbedingt merken!). (S, runter, O, N, W) In der Schloßküche triffst Du ein paar Ratten, die Du mit dem Rattengift und einer Weißbrotscheibe ins Jenseits beförderst (W, runter). Das Faß dort ist eigentlich eine Tür (W, N). Dort schließt Du erstmal die Särge und betrittst danach den Drudenfuß. Zauberei! Im nächsten Raum haust Zagon, der aber gegen einen Werwolf machtlos ist. Den Kessel und den Kristall zerlegst Du erstmal ordentlich. Nach dem Tod von Zagon schnappst Du Dir das Szepter und gehst zurück in den Burghof. Zwei Schritte nach unten und einmal nach Norden findest Du Parfum, das Du einfach einsackst (S, W). In der Höhle versprühst Du jetzt etwas von dem Duftwässerchen und



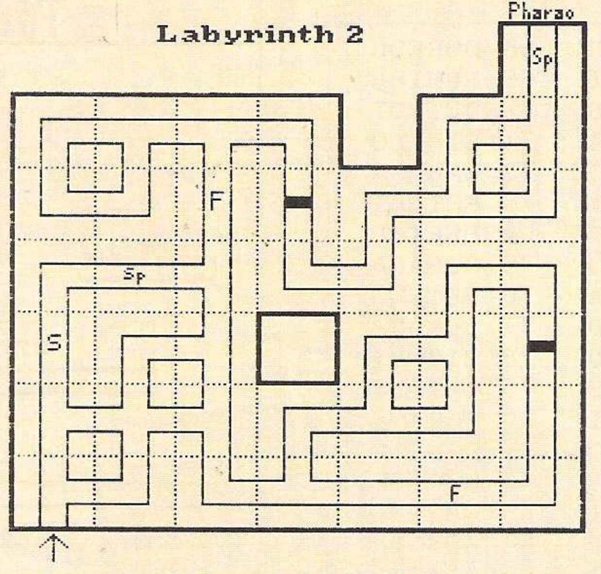
der Weg nach Westen ist frei. Dort hängst Du Dir den Purpurmantel um. So verkleidet geht es zum Fährmann (O, S, S, W). Dieser gibt Dir den Bootsschlüssel, mit dem Du im Westen das Boot losmachen kannst. Im Osten betrittst Du die Insel, gehst nach Süden in die Hütte und nimmst den Eisenschlüssel. Das Boot, welches du am Strand festgemacht hast, nimmst Du jetzt und fährst zurück (N, O). Das Wasser der Quelle macht Dich wieder zum Menschen. Zurück über den Burghof ins Treppenhaus. Dort kletterst Du nach unten. Der Raum im Osten beherbergt eine Kriegerstatue. Diese mußt Du jetzt bewegen. Ein kurzer Teleport und der passende Slot für das Szepter taucht auf. Die Gittertür entriegelst Du mit Kay's Schlüssel, gehst nach Süden und öffnest die Stahltür mit dem Eisenschlüssel. Nun noch nach Westen und nach Norden. Über den Burghof geht es durchs Portal. Und Du darfst dich jetzt fragen, warum Du soviel Zeit mit diesem Game verbracht hast. ■

Tobias Schopohl



Labyrinth 1

Labyrinth 2



Guy Spy

Hier ein paar Tips zu den ersten zwölf Sequenzen, dazu eine Karte von den beiden Pyramiden.

In Berlin sollte man auf dem Bahnsteig immer schön in Bewegung bleiben und nur kurz schießen. Die Ruhepausen nach den Zugdurchfahrten sollten ausgekostet werden. Um in der Seilbahn-Sequenz zu überleben, sollte man zum Magazinwechsel in Deckung gehen. Die Fieslinge erwischt man am besten dann, wenn sie gerade Dynamit anzünden. In der Skihütte braucht man der beleibten Dame nur auszuweichen, dazu immer hin und her pendeln und, sobald Platz ist, nach vorne laufen. Ebenso unproblematisch ist die Skiabfahrt: Immer schön in der Mitte halten, die Bomben der Kerle aus dem Sessellift fallen immer auf die entgegengesetzte Seite.

Die Wege durch die Pyramiden in Ägypten sind den Karten zu entnehmen, in der ersten sollte man sich für die Mumie als Endgegner entscheiden, da sie einfacher zu besiegen ist. (Schnell umdrehen und einfach zuschlagen.) In der Grabkammer sollte man immer in Bewegung bleiben und das Schwert nur dann aufnehmen, wenn der Pharao gerade seinen Blitz abgelassen hat. Beim Schwertkämpfer schlägt man abwechselnd hoch und tief zu.

Beim Boxen in der kenyanischen Kneipe geht man immer zuerst in die Hocke, steht dann auf, schlägt oder tritt zweimal zu und geht dann wieder in die Hocke. Ähnlich geht es beim Stockkampf zu - ducken, den Gegner zuschlagen lassen, wieder hochkommen und zwei- oder dreimal zuschlagen. Beim Bogenschießen wird es etwas schwieriger: Immer nur einen Schritt nach rechts gehen, sofort ducken und warten, ob ein Eingeborener schießt. Wenn dem so ist, dann anschließend hoch und den Bogen spannen - und schießen, sobald der Eingeborene sich wieder blicken läßt. Man sollte niemals rennen, da man sonst in die Bodenfallen rennt. ■

J.Damm/R.Lomsche

Zeliard

Speichert man gleich zu Beginn des Spieles bei der *Sage Marid*, rückt dem Spielstand mit einem passenden Hex-Editor zu Leibe und ändert ihn wie beschrieben ab, hat man nie wieder Probleme mit mangelnden Leben oder zu wenig Geld. Darüberhinaus kommt man so gleich zu Anfang in den Besitz von guter Ausrüstung und einem kompletten Arsenal an Schlüsseln, Gegenständen und Zaubersprüchen. ■

Fassi

Datei im Hexeditor vor den Änderungen :

```
00000080:  98 00 00 10 0A 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000090:  50 00 01 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000000A0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 0C 06 08 04 03
000000B0:  04 03 50 00 0C 06 08 04 - 03 04 03 00 00 00 00 00
000000C0:  00 00 00 00 81 81 00 00 - 00 8A A6 6B 75 42 4C 4B
```

Datei im Hexeditor nach den Änderungen :

```
00000080:  98 00 00 10 0A 00 00 00 - FF FF FF 00 00 00 00 00
00000090:  FF FF 06 06 FF FF FF FF - 09 09 01 01 01 00 00 00
000000A0:  00 01 02 03 04 05 04 05 - 06 07 08 FF FF FF FF FF
000000B0:  FF FF FF FF FF FF FF FF - FF FF FF 01 02 03 04 05
000000C0:  06 07 00 00 81 81 00 00 - 00 8A A6 6B 75 42 4C 4B
```

Stone Age

Hier sind die Paßwörter - sie gelten sowohl für den Amiga als auch für den PC. ■

Alexander Hentschel

02	BOVIDO	35	SUVIBU	68	DOREDU
03	SIDULA	36	DIDUDI	69	SUHIBE
04	BIFISI	37	SOFELU	70	DUTUDI
05	LOVUHO	38	BIVISA	71	SIRILO
06	BADEBA	39	SEDUHO	72	DAHUSA
07	LUFIDO	40	BEFIBE	73	SOTOHI
08	HAVULU	41	LUVUDI	74	BERIBU
09	LODISE	42	BUDOLO	75	SOHADA
10	HIFUHI	43	LIFISA	76	BUTELO
11	DIVOBI	44	HAVAHU	77	LUROSE
12	HEDIDA	45	LIDEBU	78	BIHOHI
13	DAFALI	46	HEFODE	79	LATIBI
14	HUVESU	47	DEVOLI	80	HORADI
15	DADOHA	48	HUDISO	81	LEHELU
16	SOFOBO	49	DUFAHA	82	HOTOSU
17	DIVIDE	50	HIVEBI	83	DARUHU
18	SIDABI	51	DADODU	84	HUHOBA
19	BEFEDO	52	SIFUBA	85	DITIDO
20	SAVOLI	53	DEVODO	86	HARABA
21	BUDUSU	54	SEDILE	87	DOHADI
22	LIFOHU	55	BUFASE	88	SATULO
23	BOVIBE	56	SUVAHI	89	DOROSA
24	LIDADA	57	BIDUBI	90	SAHIHO
25	BIFALO	58	LAFODU	91	BUTABU
26	LEVUSA	59	BIVILI	92	SIRADE
27	HADOHI	60	LEDASU	93	BIHULI
28	LUFIBO	61	BOFAHA	94	LOTESI
29	HIVADA	62	LUVUBO	95	BARIHA
30	DODALO	63	HUDEDE	96	LOHUBI
31	HIFUSE	64	LIFILI	97	BATIDU
32	DIVEHE	65	HAVUSO	98	LURULA
33	SEDIBI	66	DODIHA	99	HIHESO
34	DUFUDI	67	HETUBU	100	LITIHE

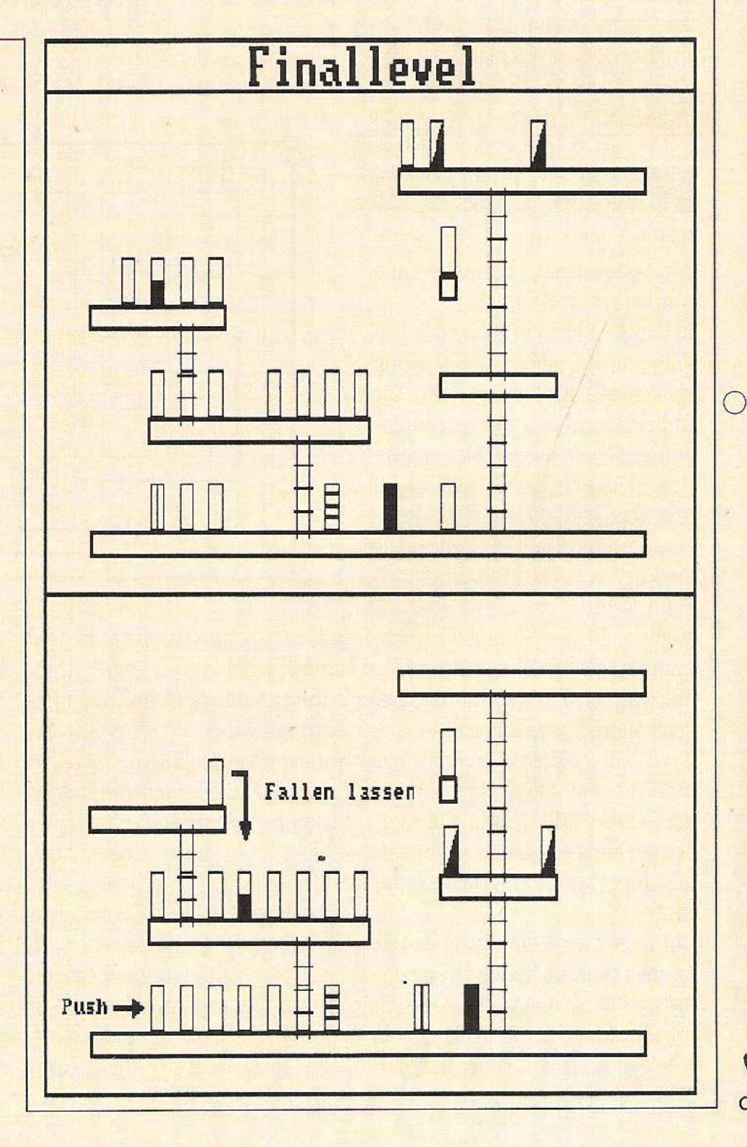
Push Over

Für alle streßgeplagten Ameisen gibt es hier alle Levelcodes auf einen Blick, und als Zugabe noch einen Lösungsweg für das letzte Level. ■

Bernd Przybylski

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
		26	11782	51	21534	76	21631
2	01536	27	11270	52	23582	77	22143
3	01024	28	09222	53	24094	78	21247
4	03072	29	09734	54	23070	79	20735
5	03584	30	08718	55	22558	80	28927
6	02560	31	08206	56	18494	81	29439
7	02048	32	24590	57	19006	82	30463
8	06144	33	25102	58	20030	83	29951
9	06656	34	26126	59	19518	84	31999
10	07680	35	25614	60	17470	85	32511
11	07168	36	27662	61	17982	86	31487
12	05122	37	28174	62	16958	87	30975
13	05634	38	27150	63	16510	88	26879
14	04610	39	26638	64	16511	89	27647
15	04098	40	30734	65	17023	90	28671
16	12290	41	31246	66	18047	91	28159
17	12802	42	32270	67	17535	92	26111
18	13826	43	31758	68	19583	93	26623
19	13314	44	29726	69	20095	94	25599
20	15362	45	30238	70	19071	95	25087
21	15878	46	29214	71	18559	96	08703
22	14854	47	28702	72	22655	97	09215
23	14342	48	20510	73	23167	98	10239
24	10246	49	21022	74	24191	99	09727
25	10758	50	22046	75	23679	100	44543



Alien Breed

Die Orientierung bei der Alien-Hatz verloren? Dann riskiert doch mal einen Blick auf diese Karten... ■

Rolf Hammerschmidt



CHEAT-LISTE

EINZUGEBEN IN JEDEM BELIEBIGEN TERMINAL DES 2-TEN LEVELS: (WICHTIG: Y = Z !!!!!!!)

1.) ALIENS ARE FAGGOTS = MACHT UNVERWUNDBAR
2.) BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE = ALLE ALIENS SIND NUN VERSCHWUNDEN (AUSGENOMMEN DIE ENDGEGNER!!!)
3.) PUFFNUTS MODE = ERGIBT LANGSAMERE ALIENS
4.) PITBULLS ON THE LOOSE = SCHNELLERE ALIENS
5.) BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS = HOCHGESCHWINDIGKEITS ALIENS!!!
6.) I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVELS = DAMIT GEHTS SOFORT IN LEVEL DREI
7.) PISSED AS A FART = VERQUERE JOYSTICKBELEGUNG!
8.) SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED = MACHT DIE SPIELERFIGUR UNSICHTBAR
9.) THE IRAQIS MADE THE WEAPONS = AUSPROBIEREN!!

10.) TULEBUY = AN BELIEBIGER STELLE WÄHREND DES SPIELS EINGEGEBEN & MAN KOMMT SOFORT INS NÄCHSTE LEVEL

IST DER CHEAT RICHTIG EINGEGEBEN,WIRD ER AM SCHLUSS VON EINEM "SCHMATZENDEN GERÄUSCH" BESTÄTIGT.

11.) <u>SPECIAL CHEAT:</u> WENN MAN SICH IN LEVEL 2 DEM CORE-COMPUTER SOWEIT GENÄHERT HAT,DASS DIE MUSIK ERKLINGT PLUS SPRACHAUSGABE ("DANGER") -(IM PLAN MIT " Y " MARKIERT !!!)- DANN VERSCHWINDEN NUN ALLE ALIENS AUS DIESEM LEVEL UND MAN KANN ES ERST MAL IN ALLER RUHE PLÜNDERN GEHEN!!!! IST MAN DAMIT FERTIG UND AKTIVIERT NUN DEN CORE-COMPUTER WODURCH DER SCREEN ROT WIRD DANN SIND AUF DEM RÜCKWEG ZUM LIFT DIE ALIENS WIEDER DA!!!

12.) IM TERMINAL IN LEVEL 2 SOLLTE MAN AUCH EINMAL DIE NACHFOLGENDEN WÖRTER VERSUCHSWEISE EINGEBEN:

CHEAT/RICO/MARTIN/MARTYN/ALLISTER/PETER/STEFAN/ANDREAS/FUCK OFF/PINK FLOYD/LZ/BOBERG

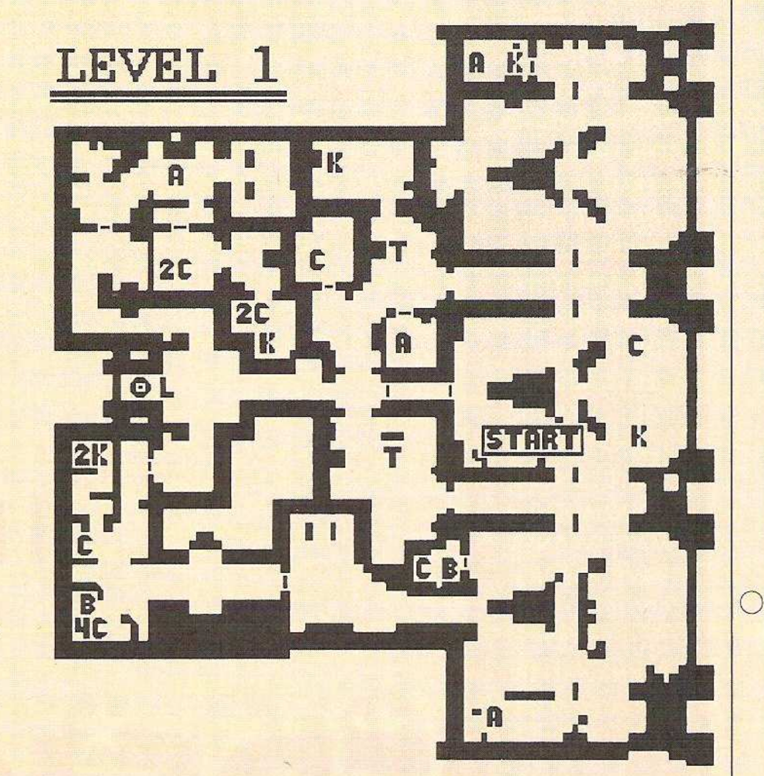
DIES SIND KEINE WIRKLICHEN CHEATS,HABEN ABER DIVERSE ENTSPRECHENDE KOMMENTARE ZUR FOLGE!

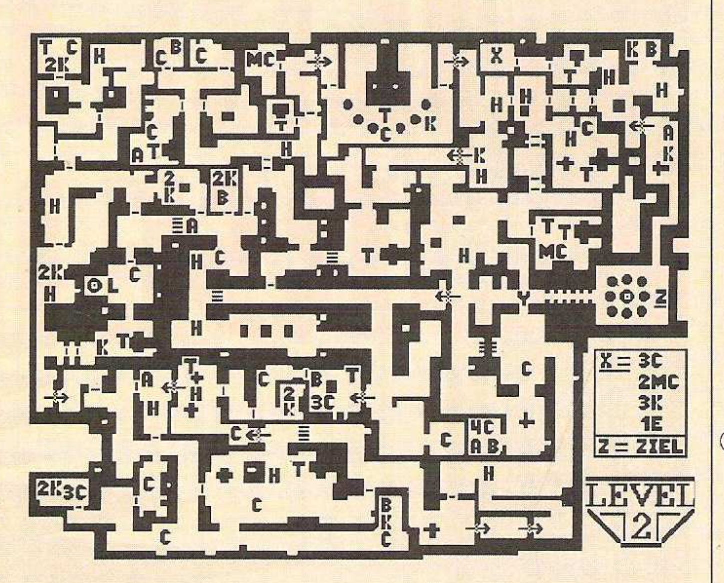
HAVE FUN !!!!!!!!!

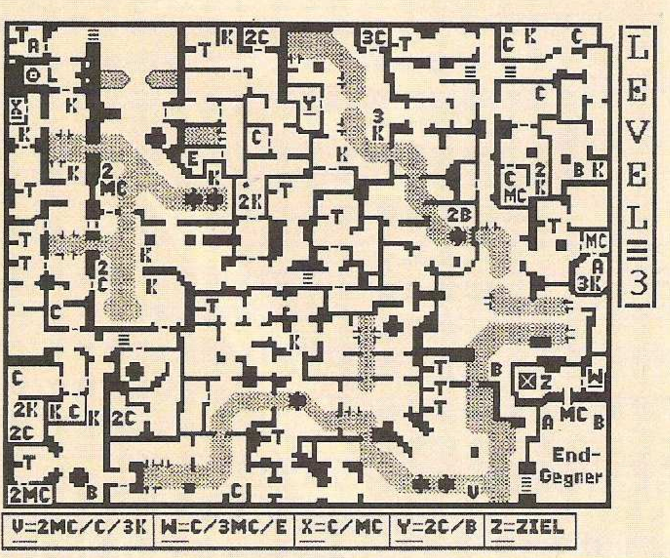
LEGENDE

A	AMMO
B	1ST-AID
C	100 CREDITS
MC	1000 CREDITS
K	KEY/SCHLÜSSEL
E	1ST-UP/EXTRALEBEN
S	START LEVEL 1
T	TERMINAL
H	HOLE/LOCH
⊖L	LIFT
≡	SCHOTT/VERSCHLIESSBAR
◄-►	TÜR
✚	PLATTFORM/BEWEGLICH
✣	STRAHLEN-KREUZUNG
⇢⇠	EINWEG-STRAHLENZAUN
⊣⊢	AUFGANG
✚	ALIEN-EIER

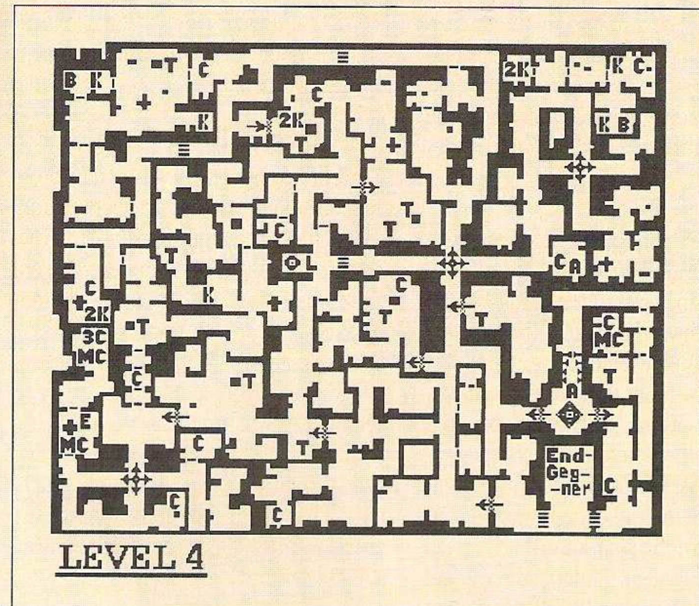
MIT [H] SIND NUR DIE LÖCHER GEMEINT, WELCHE ERST ERSCHEINEN, NACHDEM DER SPIELER DARÜBER GEGANGEN IST. ALLE OFFENSICHTLICHEN LÖCHER UND ANDERE GEFAHRENSTELLEN WURDEN AUS GRÜNDEN DER ÜBERSCHAUBARKEIT IGNORIERT!!

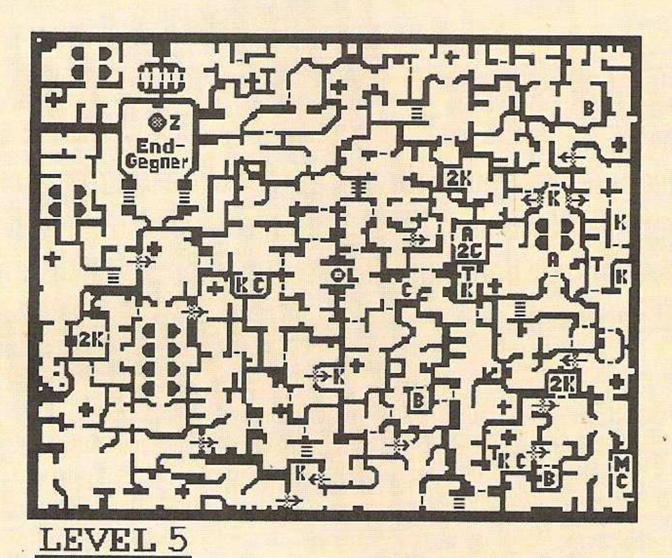


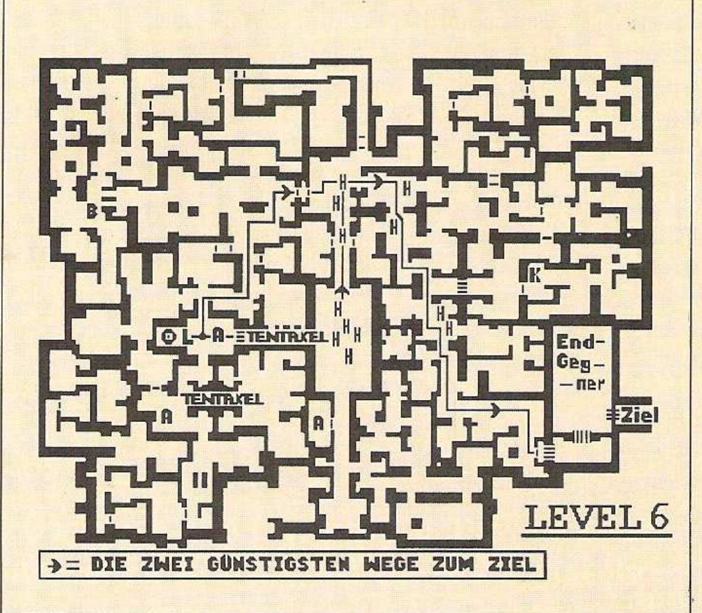







End-
Geg-
-ner
LEVEL 4


End-
Gegner
LEVEL 5


TENTAKEL
TENTAKEL
End-
Geg-
-ner
Ziel
LEVEL 6
→= DIE ZWEI GÜNSTIGSTEN WEGE ZUM ZIEL

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
* Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

LDIE LET'S FETZ

Ach ja, das waren Zeiten, als sich die ST-Besitzer mit den Amiga-Freaks noch so richtig in den Haaren lagen. Aus eben jener Zeit, genauer dem Jahr 1988, stammt Xenon, unser Oldie im Oktober.

Nur mit Extrawaffen läßt sich richtig aufräumen ▶

Xenon

System: **Amiga, ST**, Hersteller: **Bitmap Brothers, England**, Muster von: **Hersteller**.

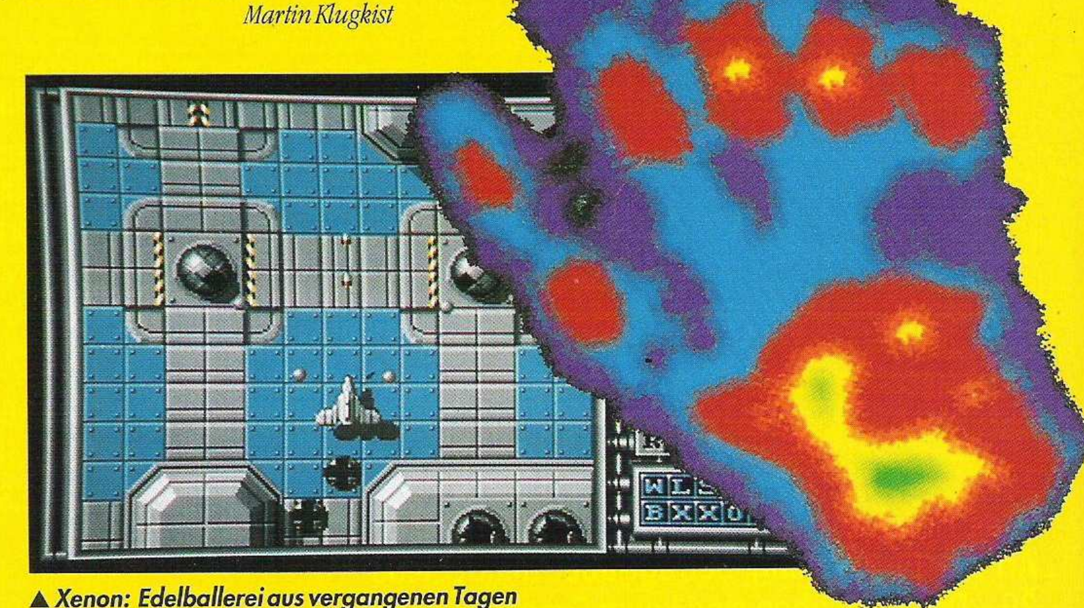
Alleingelassen mit tausenden von blutdürstigen Aliens müßt Ihr für Eure Flotte lebenswichtiges Material einsammeln. Je nach Situation könnt Ihr Euch zwischen zwei verschiedenen Fahrzeugen entscheiden. Während sich mit dem Panzer hervorragend Bodenziele plattmachen lassen, empfiehlt sich der Kampf-Jet zum Angriff auf fliegende Ziele. Ein wenig Strategie ist also auch vonnöten.

Natürlich bietet **Xenon** die Möglichkeit, die eigene Bewaffnung durch Power Ups zu verbessern. Vom Bruzzel-Laser bis zur Smart-Bomb ist alles vorhanden, was das Baller-Herz begehrt.

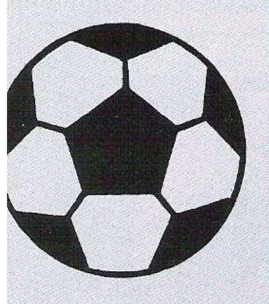
Ohne diese Extras hättet Ihr auch keine Chance gegen die feindlichen Angriffswellen, die sich Euch todesverachtend entgegenwerfen. Dennoch bleibt das Spiel immer fair. Mit der richtigen Taktik läßt sich jeder Level knacken.

Mit aktuellen Action-Games kann Xenon leider nicht mehr ganz mithalten. Das Scrolling ist zwar ruckelfrei, aber recht langsam. Mit dem Sound und der digitalisierten Sprachausgabe gewinnt man nach heutigen Maßstäben keinen Blumentopf mehr. Es wäre ja auch zu schade, wenn die Programmierer in vier Jahren nichts gelernt hätten. Trotzdem bleibt dieses Game ein absoluter Klassiker, von dem sich in Sachen Spielbarkeit viele Neuerscheinungen eine dicke Scheibe abschneiden können. ■

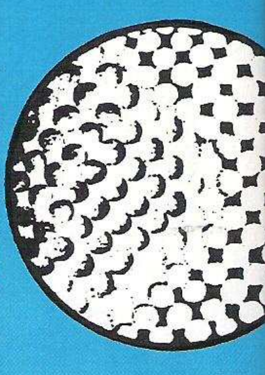
Martin Klugkist



▲ *Xenon: Edelballerei aus vergangenen Tagen*



Golf für Champs



War Links im letzten Jahr noch das Nonplusultra in Sachen Golfsimulation, so muß es diesen Titel jetzt wieder zurückgeben. Der Nachfolger, hat mit den - zugegeben - kleinen Programmschwächen kurzen Prozeß gemacht, und ist dabei weit über das Ziel hinausgeschossen.



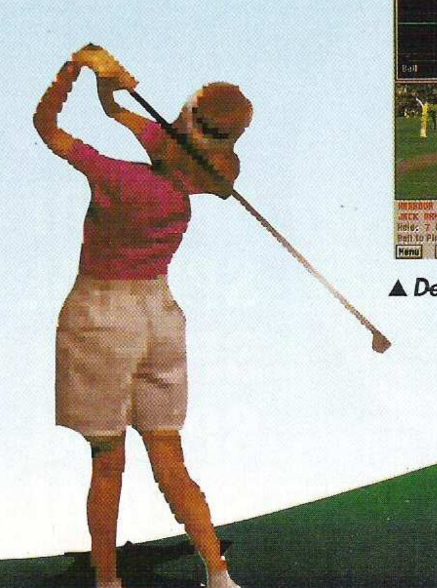
▲ Neue Grafikmaßstäbe in Sachen Sportspiel

So gefährlich, es auch klingen mag: **Links386 Pro** schlägt alles bisher dagewesene in Sachen Grafik um Längen. Die Screens dieser Golfsimulation könnten ohne weiteres in Werbeprospekten für Golfplätze stehen.

An diesem Programm gibt es für meine ständig fehlersuchenden Gehirnzellen nichts zu bemäkeln. Die Animationen sind genial, die Bedienung wurde gegenüber dem Vorgänger um 75 Prozent verbessert, und die Anleitung läßt keine Frage ungeklärt.

Was ist neu?

Fotorealistische Grafik, Auswahl zwischen männlichen und weiblichen SpielerInnen, variable Bildschirmteilung *(mehr als 300 verschiedene Möglichkeiten)*, Aufzeichnung eines ganzen Spiels ist möglich, Statistiken zu jedem Platz und Spieler, Querschnittsblickwinkel für Höhenunterschiede, Gesamtübersicht *(zoombar)*, Schlägerwahl als Pull-up-Menü, neue Soundunterma-lung *(Sprachausgabe = männlich und weiblich)*, Computerlinkswettbewerbberechtigung *(was für ein Wort)* und ein neuer Golfplatz.



Was ist geblieben?

Fast gar nichts. Alles, was im alten Links gelungen war, wurde weiter verfeinert. Und das geht schon beim Installieren los. Während das Install-Programm grafisch ansprechend abgespult wird, gibt es ein kleines Quiz zum Thema 'Golf'.



▲ Haufenweise Statistiken



▲ Der Querschnitt schafft Durchblick

Sport



▲ Endlich: Blick zum Green

▲ Bildschirmteilung nach Geschmack

LINKS 386 PRO

System: **PC** (SuperVGA, 386SX/ 16MHz, 2MB Ram), geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Access**, Muster von: **Hersteller**.

Die Sprachausgabe über den eingebauten PC-Speaker ist komplett neu geschrieben und klingt für die mageren Möglichkeiten perfekt. Wem das alles noch zu krächzig ist, der wird mit AdLib- und Soundblaster-Unterstützung verwöhnt. Die Benutzerführung wurde um Längen verbessert. So kann jetzt per Pull-up-Menü die richtige Schlägerwahl getroffen werden. Kein Durchschalten mehr, keine Weitentabellen mehr neben dem Rechner. Auch das Problem mit der unsichtbaren Fahne bei langen Bahnen ist schlichtweg genial gelöst. Per Mausklick kommt die Fahne auf direktem Weg zum Abschlag gesaust und zeigt so die Schlagrichtung auf. Ebenfalls per Schaltfläche können die Scorekarte und das Profil der Bahn eingeblendet werden. Zu den linksprogrammierten Schlagarten *(Links- und Rechtsdrall, gerader Schlag, Chippen und Putten)* können zwei selbst eingestellte Schlagvarianten eingestellt werden. Statt der sechs verschiedenen Bodenbegebenheiten gibt es jetzt 16, die dementsprechend mit unterschiedlichen Auswirkungen auf den Schlag aufwarten. Zum ersten Mal kann auch ohne Rücksicht auf den Schwierigkeitsgrad zwischen drei Windstärken gewählt werden. Darüber hinaus ist die Härte des Greens wählbar *(von weich und naß bis hart und trocken)*. Das wäre aber alles gerade gut genug für einen ASM-Hit, den Mega-Hit vedient sich das Game durch zwei absolute Highlights. Die alten Datadisks von Links können mit einem beiliegenden Konvertierungsprogramm auf die Links386-Pro-Version umgemünzt werden. Lediglich die Details in weiter Ferne bleiben dann noch unscharf. Der Rest ist dem neuen Standard ebenbürtig. Das alte Problem im Solospiel, keine Gegner zur Hand zu haben, ist gelöst! Durch den Aufzeichnungsmodus können komplette Runden gespeichert, und wieder abgespielt werden. Acht Programmierer haben sich bereits im Programm mit einer Runde im Kurs Harbour Town verewigt. So ist es auch möglich, ein Spiel aufzuzeichnen und einem Bekannten per Diskette zu geben, der dann gegen die Aufzeichnung antreten kann. So werden ab sofort auch über Computer Sports Network internationale Turniere mit Preisgeldern ausgetragen. Mehr darüber steht im hervorragenden Handbuch, das sich allein auf fünfzehn dichtbedruckten Seiten nur mit Fragen und Problemen beschäftigt.Für soviel gelungenen Aufwand kann ich vor den Leuten von Access nur den Hut ziehen, ihnen aber nicht den Titel 'Spiel des Monats' geben, weil es 'lediglich' eine neue Version vom alten Spiel ist. ■

Marcus Höfer

„Mit Links386 Pro würde Bernhard Langer bei Regen trainieren"

▼ Schlägerwahl nach Windows-Art

MEGAHIT

◀ Weitblick: die Driving-Range

Michael meint:

Atemberaubend und anspruchsvoll! Letzteres sowohl als Spiel als auch als in den Hardwareanforderungen. Um wirklich in den Genuß aller optischen Features zu kommen ist ein 386 DX mit 33 MHz das absolute Minimum, je mehr Power zur Verfügung steht, desto flüssiger wird auch der Spielablauf. Wer ein Spiel sucht, das seinen teuren Superrechner voll ausreizt, der ist mit Links 386 Pro allerbestens beraten. Und auf der anderen Seite wäre dieses Programm ein sehr guter Grund, um sich den passenden Rechner zum Spiel zuzulegen.

»SEHR GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	11
Realitätsnähe	12
Motivation	12
Gesamtnote	12

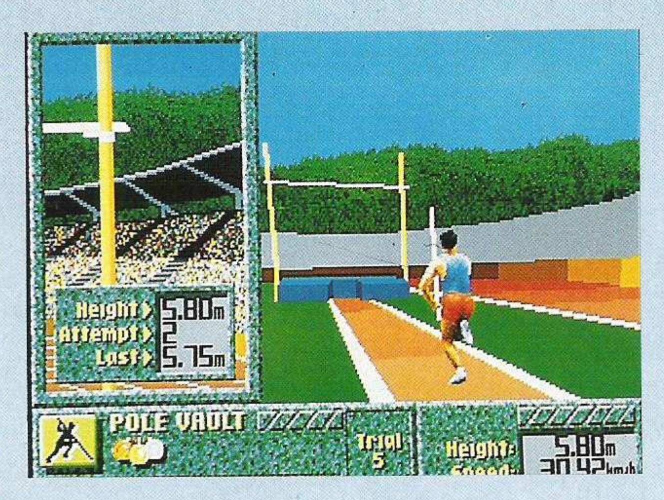
»SEHR GUT«

Olympischer Nachzügler

SUMMER CHALLENGE
- PREVIEW -

System: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Hersteller**.

Das Feuer ist erloschen, der letzte Startschuß schon lange verhallt. Abbauarbeiten bestimmen den Alltag im Olympischen Dorf, allmählich kehrt wieder Ruhe ein. Doch wer denkt, alles sei längst vorbei, der hat nicht mit ACCOLADE gerechnet. Spät kommt deren Beitrag zur Olympiade ins Ziel - aber er kommt mit großen 'Schritten'.



▲ *Digitalisierte Bewegungsabläufe sorgen für Realitätsnähe*

Die Grafik von Summer Challenge ist eine Mischung aus Polygon- und Bitmap-Grafiken. Das heißt: Das gesamte Stadion ist in selbstverständlich ausgefüllter, flüssiger Polygon-Grafik gehalten. Lediglich der Hintergrund ist brav gezeichnet und scrollt während der Wettkämpfe vorüber. Sounds, Soundeffekte und Nationalhymnen werden den fertigen Wettkampfzirkus untermalen.

Da wir das erste und einzige Magazin sind, das Summer Challenge persönlich antesten konnte und nicht nur im Besitz irgendwelcher Pressefotos sind, können wir Euch bereits jetzt versprechen, daß uns mit dieser reichlich verspäteten



▶ *Auf die Plätze ...*

In acht olympischen Disziplinen wird bei **Summer Challenge** um Gold, Silber und Bronze gekämpft. Dabei kann ein Starterfeld von bis zu zehn menschlichen Sportlern an den Start gehen. Sind's weniger, simuliert der Computer die restlichen. Natürlich darf ein jeder sein Wunschland wählen, dessen Hymne für den Olympioniken gespielt wird - ganz so, wie man es von dem hervorragenden *Winter Challenge*, ebenfalls von **Accolade**, gewöhnt ist.

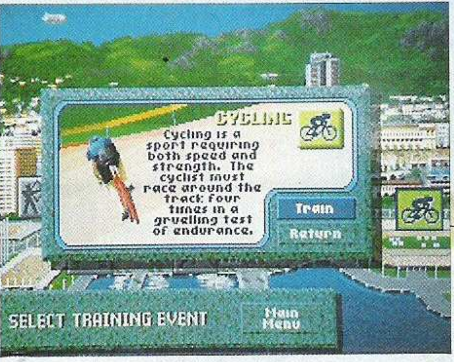
Bogenschießen, Wildwasserkajak, Springreiten, 400-Meter Hürden, (Stab-) Hochsprung, Speerwerfen und Radrennen heißen die acht olympischen Wettkampfstationen. Die Steuerung ist denkbar einfach und erfolgt über Return- und Pfeiltasten oder - das schont die Tastatur - über einen Joystick. Erste Probe-Wettkämpfe fünf bereits fertiggestellter Disziplinen hinterließen einen sehr guten Eindruck der Steuerung – gespielt wurde mit Tastatur.

Sommerolympiade die bisher beste der diesjährigen Spiele ins Haus stehen wird - ohne Übertreibung. Wenn uns die Programmierer keinen Streich spielen, werdet Ihr in der folgenden Ausgabe einen ausführlichen Test finden. ■

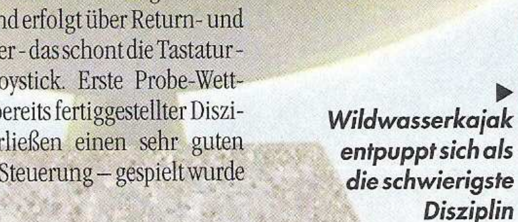
Hans-Joachim Amann



▲ *Gold & Hymne für den Sieger*



▲ *Eine kurze Info gibt Aufschluß über jede Disziplin*





▶ *Wildwasserkajak entpuppt sich als die schwierigste Disziplin*

5 Trillionen Kurse

LOTUS III – THE FINAL CHALLENGE – PREVIEW –

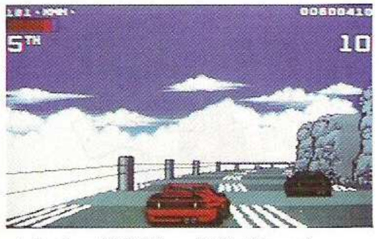
System: **Amiga**, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, **Sheffield**, **England**, Muster von: **Hersteller**.



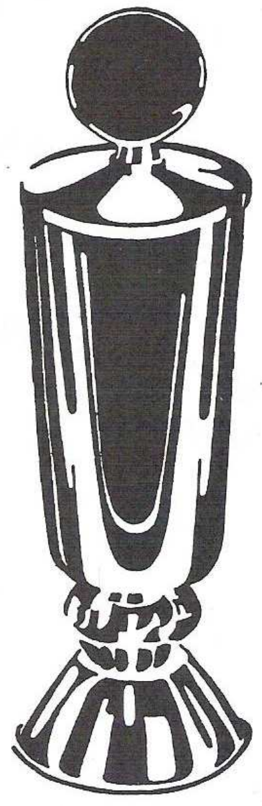
Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Dies scheinen die **Gremlins** aus dem kühlen England auch schon mitbekommen zu haben und bringen deshalb in Kürze **Lotus III - The Final Challenge** heraus den Nachfolger der beiden Erfolgsgames. Einen billigen Abklatsch bewährter Rennspielchen darf man - Gott sei Dank - nicht erwarten, denn Lotus III kommt mit einer ganzen Reihe von Änderungen. Die wohl Unbedeutendste ist, daß ein neues Auto - der Lotus M200 in Giftgrün - dazugekommen ist. Das Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf dem Streckeneditor, der einen neuen Standard setzt. Dieser erlaubt es nämlich, beispielsweise den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Kurven und deren Schärfe, die Anzahl von Steigungen bzw. Senken und die Länge eines Kurses selbst einzustellen. Dadurch lassen sich bis zu fünf Trillionen (!!!) verschiedene Kurse erstellen, wovon jeder einen Code bekommt, damit man später denselben Kurs nochmals fahren kann.

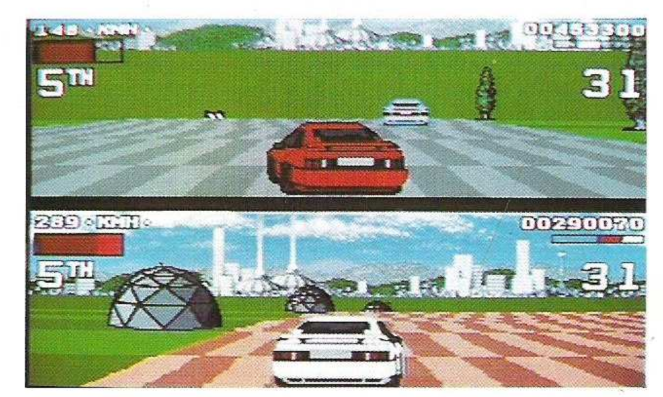
Noch ein paar Neuerungen in Kurzform: fünf neue Szenarien, 64 eingebaute Strecken, viele neue Sounds & FX, verschiedene Rennmodi *(unter die besten zehn fahren um weiterzukommen, Zeitlimits usw.)* und Seitenwind. Natürlich soll Lotus III noch flotter werden als der zweite Teil. Ob's stimmt und wie gut das Programm ist, wird Euch der Test in der folgenden Ausgabe offenbaren. ■

hja



▲ Lotus M200 auf Titeljagd



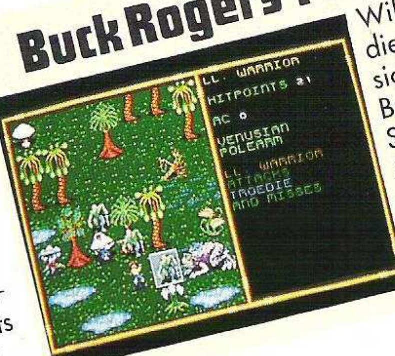


▲ Altbekanntes Duell auf neuen Strecken



Buck Rogers-Pack

Buck Rogers 1+2



Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspiele kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**

Mehr als nur Olympia

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Amiga **59,95** *Fußballers Freude*

Lexicross *Das Super-Quiz*



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Achtung! EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

(Auslieferung erfolgt ab dem 1.9. Jetzt vorbestellen!)

Jetzt zugreifen!

Jetzt zugreifen in begrenzter Stückzahl

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**! oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95



Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Lemmings

Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Amiga, ST **39,95**

Rettet die Lemminge!

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang



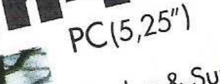


Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Bard's Tale Trilogy PC (5,25") **49,95**

Virgin-Pack



PC (5,25")

Realms & Supremacy **69,95**

Amiga: Wonderland & Realms **39,95**

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Diskquader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,95** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) inkl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

NCC-1701-A fürs Regal!

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- **Monster Business** (Amiga/Atari ST) **29,95**
- **Loopz** (Amiga, PC 5,25") **29,95**
- **Block Out** (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **49,95**
- **Super Off Road** (C64, Atari ST) **49,95**
- **ASM-Space-Rat-Shirt** (Top-Qualität, M, L, XL) .. **20,—**
- **Buch-Pack** (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) .... **25,—**

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!



Vorderseite Rückseite

NEU! nur XL, nur **28,95**
Auslieferung ab 3. 8. '92!

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

TURRICAN MEDLEY • NIGHTMOVES • SHADES • MASTERBLAZER • WARZONE • HEAVENS GATE • TALE OF GLORY • TOWER OF BABEL • ADDICTED TO THESE GAMES • POWER OF MAGIC • R-TYPE

70:48 min

NUR **23,95** DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

JOCHEN HIPPEL

Give it a try CD

WINGS OF DEATH • THE WIZARD • BITTNER RAP • DRAGONFLIGHT • THE TOWER • EXCERPTS FROM GLORY

THALION

NUR **16,95** DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.



NEU!



APIDYA Soundtrack:

Apidya Score:
1. INTRODUCTION: Apidya Theme 5:14
2. LEVEL 1: War At Meadow's Edge 4:41
3. LEVEL 2: The Pond 4:37
4. LEVEL 3: Sewer's Blast 4:24
5. LEVEL 4: Techno Party 5:18
6. LEVEL 5: Boss Panic 4:06
7. CREDITS: Credits (Credits Mix) 6:01
8. HISCORE: Game Over 4:41

Special Bonus Tracks:
9. DEVOTION: Crazy Lover 4:55
10. POINT ONE: Trip Like That (The Nite The Girls Freaked Out) 4:15
11. OVERDUB: Freedom is Indivisible (Global Cut) 6:45
12. 3RD DIMENSION: Breakout (Kryptonite Mix) 5:06
13. MERLAND: Theme From Merland 6:01

Excerpt from 'Das Schwarze Auge':
14. DAS SCHWARZE AUGE: Blade Of Fate 6:26

Total playing time: 73:19

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke. Über 70 Minuten feinster Musik! Nur bei uns.

nur **24,95**

Ultima I-VI

Epischer Umfang! Sechsmal Ultima!

Zu diesem Happen müssen nun wirklich keine großen Worte verloren werden. Wer es noch nicht hat, sollte zuschlagen. Mehr Wert für weniger Geld hat es selten gegeben.

Ultima Trilogy I · II · III — Ultima The Second Trilogy IV · V · VI

C-64 Disk **99,-**

Amiga-RPG-Pack 2

Hammerpreis-Superpack

Nach dem Erfolg des ersten Amiga-RPG-Pack nun das: Abandoned Places & Heroes of the Lance! Zwei Spiele, ein Preis. Wie der ein Schnäppchen, wie man es nur manchmal bekommt.



nur **39,95**



Zufallsbörse

STOCK MARKET SHARES

COMPANY	LAST	CUR	CHGE	COST	DIF	SHARES
Amer. Airlines	72	72	0			
Delta Airlines	92	92	0			
Amer. Motors	129	129	0	129	0	38
General Motors	125	125	0			
Ford Motor Co.	21	21	0			
U.S. Steel	81	81	0			
Alcoa	96	96	0	96	0	52
Western Union	39	39	0			
AT&T	56	56	0			
Coca Cola	60	60	0	60	0	83
General Mills	60	60	0			
Mobil Oil Co.	106	106	0	106	0	47
Sun Oil Co.	83	83	0			
Woolworth	51	51	0			
Electric Boat	128	128	0			
General Elect.	24	24	0			
RCA	128	128	0	128	0	39
Maytag	71	71	0			
Polaroid Corp	111	111	0			
Lockheed Corp	73	73	0			

SELL BUY LOAN ASSETS GRAPH END TOP12
CASH 25002 TRN 1 PL1 NAME Jack

▲ *Per Zufall gesteuerte Börsenkurse*

STOCK MARKET

System: **PC (EGA, CGA)** geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 85 Mark**, Hersteller: **Computer Easy**, Muster von: **Hersteller**.

Wall Street - hektisches Gefingere in der Luft, Zahlen, Big Business, Firmen, Schwitzende Männer in 2000-Dollar-Anzügen und viel Geld. Wollt Ihr Euch den Anforderungen eines New Yorker Börsenmaklers stellen? Ja? Dann legt euch bloß nicht dieses Game zu.

Auahauahaua, da haben wir aber mal wieder ganz tief in die Kloschüssel gefaßt. Die Börsensimulation Stock Market von Computer Easy spottet jeder Beschreibung. Alle PCs, die was auf sich halten müßten dieses Machwerk sofort wieder aus dem Diskettenslot spucken.
Klar, die Materie ist trocken, aber sowas auch noch mit einer popeligen Grafik, die allenfalls auf dem ZX81 bestehen könnte, zu präsentieren, das ist schon der Gipfel. Das Gameplay ist per Zufall gesteuert. Also ist noch nicht mal was mit Taktik zu machen. die gut zwei Dutzend Aktien im Angebot steigen und fallen wie es ihnen gerade paßt.

Michael meint:

Also, eigentlich mag ich diese Art von Programmen - sie sind immer wieder für einen Lacher gut, und Gelegenheiten dafür gibt es im tristen Redaktionsalltag ja leider so wenig. Aber lassen wir jeden Sarkasmus beiseite und würdigen dieses Meisterwerk der Programmierkunst: Die Beherrschung des Zufallsgenerators wurde zur Perfektion gebracht, und so genial wie nie zuvor wurde ein komplexer wirtschaftlicher Sachverhalt in nur fünf Zeilen Basic widergespiegelt. Die konsequente Ausnutzung der farblichen Möglichkeiten der hochmodernen CGA- und EGA-Karten schafft ein optisches Hocherlebnis, gegen das die monochrome Monotonie der ZX 81- und CP/M-Versionen geradezu farblos aussieht. Dadurch steigt auch der Spielspaß beinahe ins Unermeßliche, er liegt knapp unterhalb des Vergnügens, das man an einer Zahnwurzelbehandlung ohne örtliche Betäubung hat. (Schrieb es, schlug sich auf die Stirn und sprang aus dem Fenster...)

»SEHR MANGELHAFT«

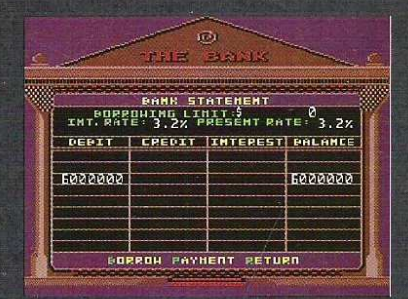


▲ *Am laufenden Band: Infos, die einen Tag zu spät kommen*

Die dürftigen Tendenzinfos kommen grundsätzlich einen Tag zu spät und die Auswirkungen davon sind ungefähr so logisch, wie ein "Z-O-L-L-stock mit Zentimetereinteilung" (O-Ton: Michael Anton). Dazu kommt, daß die ganze Choose nur über zehn Runden geht. Sprich: Mit einem abendfüllenden Spekulationsspielchen ist es Essig.

Höhepunkt der Realitätsnähe ist aber, daß man mit 50 000 Dollar Eigenkapital bei der Bank für fünf Millionen kreditwürdig ist. Die Bank möchte ich gern mal kennenlernen. Als einzige Option gibt es die Zahl der Spieler. Bis zu sechs Makler können sich nämlich am Bildschirm langweilen. Nicht mal für ein kurzweiliges Abschalten vom Alltagsstreß reicht das Game aus. Abhacken, ärgern und wegschmeißen. Für den sagenhaften Preis hätten die Programmierer wenigstens ein Holzbrett mitliefern können, das man sich ein paar mal vor die Omme hauen kann, weil man das Spiel gekauft hat. ■

cus

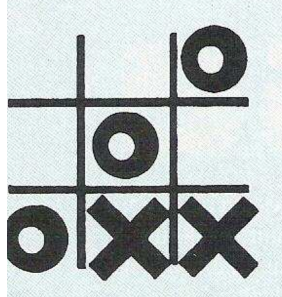


▲ *Merkwürdige Kreditwürdigkeit*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

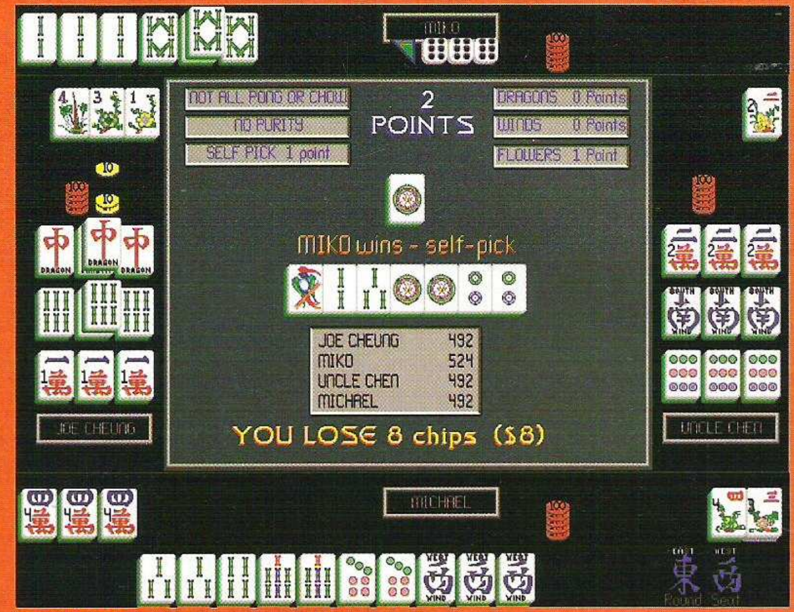
Grafik	1
Sound	1
Realitätsnähe	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«



Strategie

Feinarbeit und etwas Glück



▲ *Bei HKMP geht es gegen knifflige Kontrahenten*

HONG KONG MAHJONG PRO

System: **PC** *(mind.:VGA, Maus, HDD; empf.: 386DX25, Soundblaster, AdLib, Roland, 256 Farben bei: 2 MB RAM mit 156 KB EMS, VGA-Chipsatz von Tseng Labs, ATI, Paradise oder Video Seven)*, geplant für: **-** , Hersteller: **Electronic Arts, USA**, Muster von: **United Software, 4835 Rietberg 2**.

Ein Klassiker kehrt zurück. Nicht Erich Honecker ist gemeint, sondern das traditionellste aller asiatischen Spiele: Mah Jongg. Doch diesmal muß keine Steinpyramide abgetragen werden, diesmal geht es um Mah Jongg als fesselndes Strategiespiel mit hohen Geldeinsätzen. Eben 'Hong Kong Mahjong'!

Hohe Einsätze? Darauf muß wohl bei einem Computerspiel verzichtet werden. Immerhin: In Form einer Punktestatistik ist das fiktive Zocken um Dollars recht nützlich, kann man doch daran das eigene Spielkönnen ablesen. Doch bis zum Erfolg ist es ein weiter Weg, denn die Regeln haben es in sich.

Dabei sieht es so einfach aus! Die 144 Mah-Jong-Steine bestehen aus drei verschiedene Symbolgruppen mit einer Numerierung von eins bis neun; jeder Stein ist viermal vorhanden. Die vier Spieler erhalten zu Beginn je 13 Steine, uneinsehbar für die Mitspieler. Der verbliebene Rest wird reihum einzeln und ebenfalls verdeckt verteilt, wobei für jeden neuen Stein ein alter offen in die Mitte gelegt wird. Das Ziel der Sammelei: Als erster vier Steingruppen zu bilden, die aus Dreiherreihen ("Chows") und/oder aus drei bzw. vier identischen Steinen ("Pongs", bzw. "Kongs") eines Mah-Jongg-Symbols bestehen. Drei Mah-Jongg-Steine mit dem Bambus-Symbol und dem Wert 7 wären z.B. ein Pong, drei Steine mit dem Ballsymbol und der Numerierung sechs, sieben und acht wären ein Chong. Gewonnen ist das Spiel aber nur, wenn zusammen mit dem letzten genommen Stein noch ein Paar übrig bleibt.

Der Teufel im Detail

Nicht nur die verdeckten, auch die abgelegten Steine können aufgenommen werden. Es ist wie beim Rommé: Gleich nach dem Ablegen kann ein anderer Spieler den Stein für sich requirieren, um damit einen Chong, Pong oder Kong rauszulegen. Dann wird noch ein Stein abgelegt, und weiter geht die Runde von dieser Position aus. Wirklich vertrackt wird das Spiel aber erst dann, wenn es um die Punktewertung geht. Denn man muß nicht nur aufpassen, seinen Mitspielern keine passenden Steine zukommen zu lassen, sondern das eigene "Blatt" so gestalten, daß in der Endwertung möglichst viele Punkte zusammenkommen. Der Teufel steckt im Detail: Wird das Spiel ausschließlich mit Pongs beendet, gibt's drei Punkte, ein Chow-Blatt ist einen Punkt wert. Weitere Boni gibt's für Pongs mit Sondersymbolen (Drachen und Winde), für Einzelsteine mit dem Blumensymbol, für spezielle Mischkombinationen usw.

Wer den Durchblick aber erstmal hat, darf sich auf spannendes Spielen freuen. Gerade die Vielfalt der Wertungen sorgt für verlockende und nervenkitzelnde Überlegungen. Soll man auf eine Spezialhand spekulieren? Oder vielleicht noch die Option offenhalten, nur mit Pongs zu gewinnen? Risikobereitschaft ist gefragt, und das besonders dann, wenn man gegen Uncle Chen und andere Topspieler aus dem Auswahlmenü spielt, denn diese Jungs verlangen sogar eine Mindestpunktzahl für den Spielgewinn!

Über dieses Menü wird somit auch der Schwierigkeitsgrad bestimmt, andere Optionen sind aber weit weniger elegant gelöst. So gibt es in der Anleitung nur eine kurze Notiz, daß ein komplettes Spiel über *mindestens* 16 Runden geht, doch frei wählbar ist dieser Wert nicht. Im Gegenteil: Meistens fordern die Mitspieler Revanche und spielen einfach weiter. Überzogen scheinen auch die Hardware-Anforderungen. Warum muß es denn eine Tseng-Lab-Karte sein, wenn es nur zwei verschiedene Hintergrundbilder gibt? Das Spielfeld ist auch mit jeder anderen VGA-Karte übersichtlich, die Steine gut lesbar. Dem kniffligen Vergnügen steht also nicht mal die Technik im Wege! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Raketen im Sandkasten

OPERATION COMBAT

System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Action Sixteen**, Muster von: **Digital Integration**.

Wer immer noch nicht genug Schlachten im Sandkasten geschlagen hat, der kann sich jetzt mit Operation Combat von Action Sixteen vergnügen.

In sechs verschiedenen Szenarien dürfen die Roten gegen die Blauen antreten. Sollte sich aber jemand daran versuchen, den Computergegner schlagen zu wollen, muß er schon eine gehörige Portion Taktik mitbringen. Der Rechner spielt nämlich im Novice-Modus schon so gut,



▲ ***Dschungelkrieg: Rot gegen blau im Schatten der Tempel***

daß er so ziemlich jeden Angriff zurückschlägt. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert und ist so simpel gehalten, daß sich auch Anfänger schnell damit zurechtfinden. Nicht ganz so gelungen ist der Sandkasten an sich. Der ist nämlich viel zu flach. Mobile Einheiten, die eigentlich ordentlich weit marschieren können, haben dadurch einen echten Punktverlust in Nord-Südrichtung, weil man höchstens bis zum Bildschirmrand rollen kann. Da hätte man sicher mehr draus machen können.

In der Anleitung fehlt mir persönlich eine komplette Aufstellung der Waffengattungen und ihrer Eigenschaften. Zwar werden die Eigenschaften der einzelnen Typen angezeigt, wenn man sie bewegen will, aber da daß Game unter Zeitdruck läuft, ist der Blick mehr auf dem Schlachtfeld, als auf dem Eigenschaftsprotokoll.

Alles in allem ein zuverlässiges Game ohne Höhen und Tiefen. Ein zweiter "Human" ist aber sicher angebracht. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Alles auf den König

GRANDMASTER CHESS

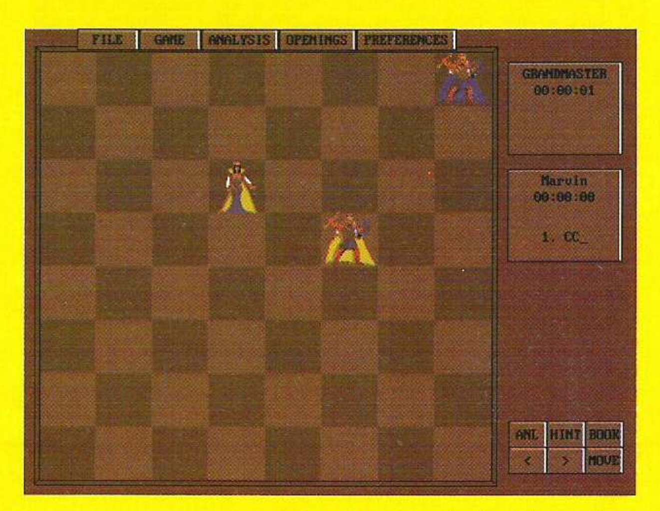
System: **PC** *(mind. 600 KByte RAM, Festplatte, EGA, VGA, SVGA, Soundkarten werden unterstützt)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Und wieder ein Schachprogramm! Halt, nicht gleich weiterblättern, es ist was Besonderes. Eines nämlich, das von sich behauptet, es mit zwei anderen Genre-Vertretern locker aufnehmen zu können.

So steht auf der Verpackung des **Grandmaster Chess** ziemlich großspurig, daß man den Hunderter, der beim Kauf draufgeht, zurückbekommt, wenn er die beiden Vorläufer *Chessmaster 3000* und *Sargon V* nicht schlagen sollte.

Schön und gut - aber wen interessiert das, es soll doch schließlich ein Gegner für *mich* werden. Also installieren wir mal eben die beiden Disketten *(die Zeit wird einem mit einem Datenflußdiagramm anschaulich überbrückt)* und harren der zwei- oder dreidimensionalen *(war noch nie mein Fall beim Schach)* Dinge, die da kommen.

Die üblichen Spielermodi Mensch gegen Computer oder Mensch sowie Computer gegen sich selbst sind Ehrensache, auch die Wahl zwischen fünf Schwierigkeitsstufen und Spieltaktik des Grandmasters. Man entscheide sich zwischen aggressiv, defensiv oder etwas von beidem.



▲ ***Menschen im 2-D-Finish ...***

Bliebe noch die Entscheidung, ob man Standard-Figuren, Menschen oder Monster auf das Brett stellt und die Einstellung der 'Denkzeit' des Rechners. Auch an Blitzschach-Freunde ist gedacht worden. Es würde den Rahmen sprengen, ginge ich auch auf die anderen Funktionen noch ein. Machen wir es also kurz und schmerzlos: Die ersten drei Schwierigkeitsstufen stellen kein Problem für fortgeschrittene Spieler dar, Stufe vier schafft man mit etwas Übung. Tritt man im 'Grandmaster'-Modus an, beißt man sich an dem Ding aber die Zähne aus: Der Kerl denkt doch glatt fünf bis sechs Züge im Voraus!

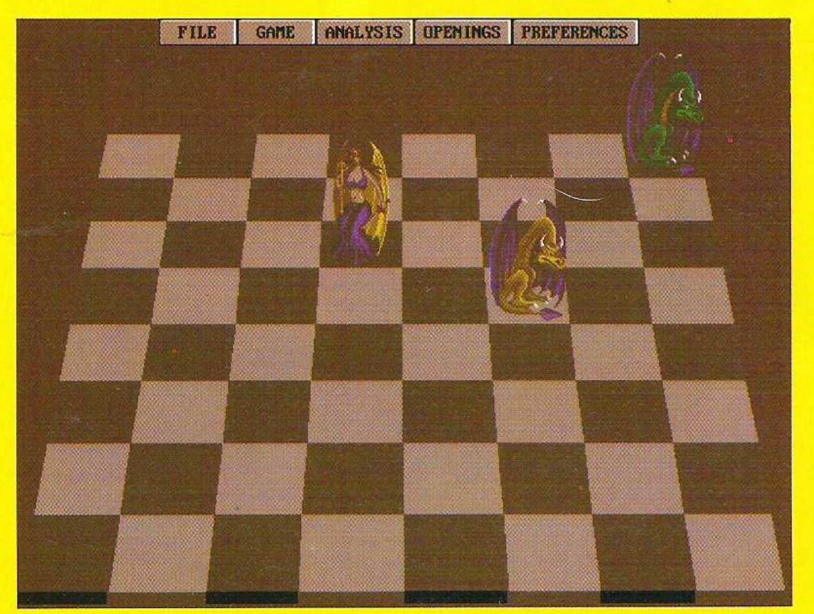
Und noch besser: Er spielt scheinbar Räuberschach und baut in Wirklichkeit eine üble Mattfalle auf, aus der man nicht mehr herauskommt. An alles hat er gedacht! Gemeinerweise kommentiert der Grandmaster auch noch mittels Sprachausgabe, die sogar über den PC-Speaker gut klingt, meine Züge: "Good move, bad move". Und genau hier bekommt er ein 'sehr mangelhaft': Er mißbilligt einen meiner Züge, ich stelle die Figur zurück und lasse ihn einen Vorschlag machen. Was passiert? Richtig geraten: Genau den Zug, den ich machen wollte, schlägt er vor.

Es kommt noch besser: Ich stehe im Schach und kann nur noch meinen König wegziehen - und das auch nur auf ein einziges Feld. Sein Kommentar: "Bad move"!

Zur Grafik ist zu sagen, daß man bei einer SuperVGA-Karte im 3-D-Modus einiges zu sehen bekommt - der Blick lohnt sich. Aber auch in Standard-VGA kann man es aushalten. Die Anleitung hingegen enttäuscht etwas, ist doch lediglich das allgemeine Vorgehen in Deutsch, die Schachregeln *(für Anfänger nun einmal unentbehrlich)* aber in Englisch auf einem Beipackzettel.

Die Frage, welcher der bessere Spieler ist - Grandmaster Chess, *Chessmaster 3000* oder *Sargon V*, bleibt offen. Was das Drumherum und so angeht, so ist Grandmaster um Klassen besser als der *Sargon V*, aber um einiges schlechter als der *Chessmaster*. ■

Klaus Trafford

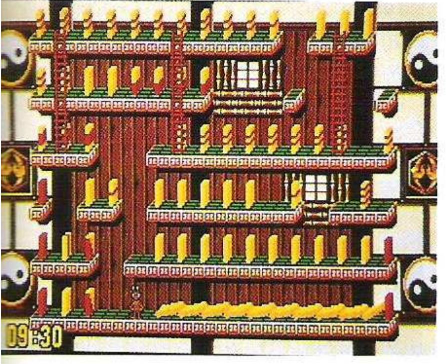


◀ ***... oder: Dreidimensionaler Endkampf mit Monstern***

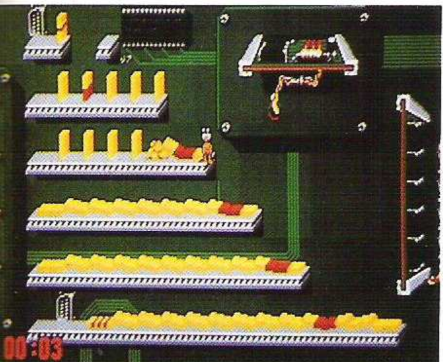
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik (SVGA/VGA)	9
Anleitung	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Zuckersüß und Hammerhart



▲ Nach einem Versuch muß alles umfallen



▲ Kettenreaktion auf 6 Etagen

Ja, ja, da verbringt man ganze Stunden damit, mühselig Dominostein neben Dominostein zu stellen, und dann weigern sich die Dinger, so wie geplant umzufallen. Dieses Problem hat auch G.I. Ant, eine superstarke Kampfameise, die sich auf der Suche nach süßen Schokoladenriegeln durch neun unterirdische Länder zu kämpfen hat.

PUSH OVER

System: **PC** *(EGA, VGA, AdLib)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Ocean**, Muster von: **Bomico**.

Nur wenn es ihr gelingt, ein Plättchen so umzuschubsen, daß als Endpunkt einer Kettenreaktion schließlich der "Trigger" kippt, öffnet sich die Tür zum nächsten der insgesamt 100 Level. Zudem erhält der Spieler das passende Codewort. Also ist unsere arme Ameise hauptsächlich damit beschäftigt, die Dominosteine so anzuordnen, daß alles nach dem ersten Schubs umfällt.

Gemeinerweise neigen manche Steine dazu, zu explodieren, wenn sie umgeworfen werden. Andere teilen sich oder fliegen davon.

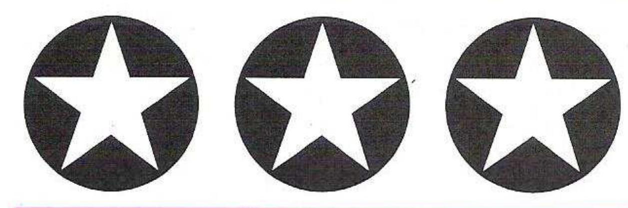
Push Over bringt wirklich Spaß. Trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten zu **Lemmings** ist die eigentliche Spielidee neu und unverbraucht. Technisch gibt es ohnehin nicht viel zu meckern. Die Grafik ist schön bunt und ruckelfrei. Die ansprechende Animation wird durch den ordentlichen Sound stimmungsvoll untermalt.

Ein wenig Schatten fällt auf das Game durch das gnadenlose Passwortsystem. Wer in einem Level hängen bleibt, ist ohne Hilfe für alle Zeiten aufgeschmissen. Auch ein wählbarer Schwierigkeitsgrad und ein Zwei-Spieler-Modus wären nicht schlecht.

Trotzdem: Im Namen des deutschen Computer-Volkes ergeht folgendes Urteil: Push Over ist Laune pur. Auf alle Fälle probespielen! ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



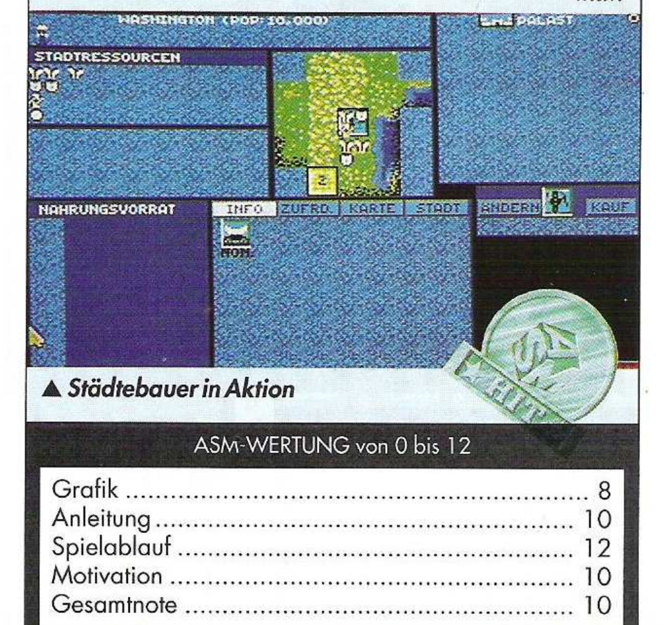
KONVERTIERUNG CIVILIZATION (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 115 DM, Hersteller: Microprose, USA, Test in: ASM 3/92 (PC), Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Na endlich! Es ist schön, daß Microprose bei den Wartezeiten auf Konvertierungen keinen Computer bevorzugt - während die PC-Welt immer noch auf die Formel 1 wartet, mußten sich die Amigos bis jetzt gedulden, um sich als Weltherrscher bewähren zu können. Jetzt dürfen sie's, allerdings mit etwas gemischten Gefühlen.

Am genialen Spielprinzip hat sich zwar nichts geändert, dafür geht die ganze Sache auf einem Normal-Amiga jedoch recht behäbig vonstatten. Während man die Gedenkminuten, die der Rechner beim Aufbau der Welt einlegt, noch akzeptieren kann, darf man die Grafik-Ruckeleien in der Bewegungsphase getrost als Schlamperei bezeichnen - der Amiga könnte auch anders. Dafür geht die Wertung zwar eine Note runter, aber ein Hit ist diese Nummer immer noch. ■

man



▲ Städtebauer in Aktion

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf	12
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

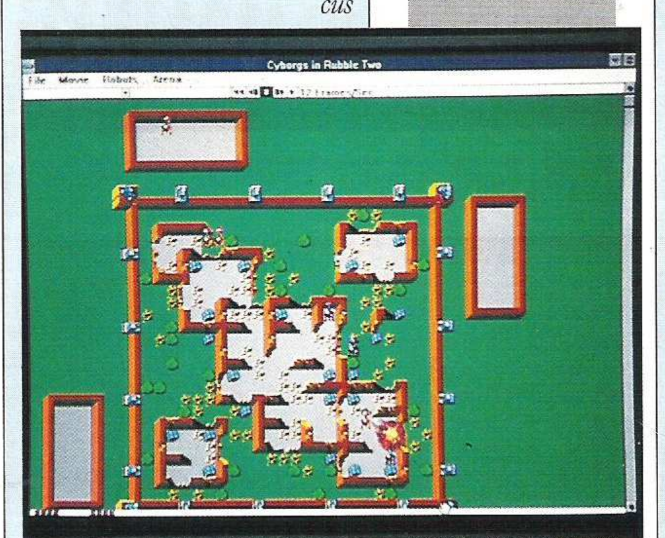
KONVERTIERUNG ROBOSPORT (PC/Windows)

Test in: ASM 9/92, Hardware: PC mit Windows, 2 MB, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Maxis, Muster von: Broderbund, USA.

Robosport kann zwar auch auf dem PC nicht mit einer hervorragenden Grafik glänzen, aber immerhin ist die Spielidee fabelhaft: Ohne Menschenleben zu gefährden dürfen in diversen Arenen Roboter auf Vernichtung programmiert werden. Das Ziel ist der Sieg über ein bis drei Gegnertrupps. Neinneinnein, das ist kein fieses Balleractiongame. Die Schiene, auf der das Programm fährt, heißt 'Strategie' nach dem internationalen Reinheitsgebot.

Zwar kann das Game im Solomodus ziemlich schnell ziemlich öde werden, aber mit zwei oder drei Mitspielern wird die Kiste schnell zur kleinen aber feinen Privatfehde mit Langzeitmotivation. Hammerhart wird es dann wenn es per Netzwerk in die Schlacht geht. ■

cus



▲ **Krieg der Roboter unter Windows**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Anleitung	11
Spielablauf	9
Motivation (Einzel)	7
Motivation (Netzwerk)	10
Gesamtnote	8/9

»ZUFRIEDENSTELLEND/GUT«

KONVERTIERUNG CONFICT KOREA (Amiga)

Test in: ASM 8/92, Hardware: mind. 1 MB, unterst. 2. Laufwerk, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: SSI, USA, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



Heiß umkämpft: ▲ Korea

Schon wieder tobt um Korea ein gnadenloser Krieg zwischen der UNO und den Kommunisten. Eure Aufgabe besteht nun darin, durch geschicktes Taktieren den Kampf für eine der beiden Parteien zu gewinnen. Zur Auswahl stehen drei verschiedene historische Kriegsabschnitte aus den Jahren 1950 und -51, auch das nicht unbedingt geschmackvolle 1995er-Szenarium.

Am eigentlichen Spielablauf wurde gegenüber der PC-Version nichts geändert. Nach wie vor zehrt die umständliche Steuerung an den Nerven des Spielers, da jede Einheit separat Eure Befehle erwartet. Neu dagegen sind die unerträglich langen Wartezeiten, die bei Berechnung der Computerzüge fällig werden. Im Vergleich zu den anderen SSI-Spielen hinkt dieser Titel also etwas hinterher. Unerschrockene Sandkasten-Generäle jedoch erwerben mit Conflict Korea ein Strategie-Game, das trotz technischer Schwächen Spaß machen kann. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG SPACE MAX (Amiga)

Test in: ASM 5/92, Hardware: mind. 1 MB, unterst. 2. Laufwerk, Festplatte, Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Starbyte Software, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jetzt erklimmen auch auf dem Amiga die Shuttles den blauen Himmel Cape Canaverals, um in den Weiten des Alls eine Raumstation zusammenzuschrauben. Als Transportmittel stehen neben den guten alten Shuttles auch die größeren HLLV's zur Verfügung. Im All müssen dann die Module von Euch zusammen gesetzt werden.

Technisch müssen gegenüber der PC-Version einige Abstriche gemacht werden. Die Grafik ist nicht ganz so bunt wie das VGA-Vorbild, und die Nachladezeiten sind auch mit zwei Laufwerken recht üppig-wohl dem, der eine Festplatte sein Eigen nennt. Was soll's, ein Amiga ist eben kein 486er.



▲ **Der Weltraum ruft!**

Was aber letztlich zählt ist der Spielspaß, wovon Space Max mehr als genug bietet. Es macht ganz einfach einen Mords-Fun, das perfekte Weltraumlabor zu basteln. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrads bleibt der Spielspaß auch langfristig erhalten. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Nachzieher

Also ehrlich, langsam wird es ein wenig viel. Man kann nicht einfach Classic auf 'n an sich uraltes Game draufschreiben, und gleich noch mal soviel Kohle wie mit dem Vorgänger scheffeln.



▲ *Als Shareware gibt es Tetris bedeutend günstiger*

TETRIS CLASSIC

System: **PC** *(VGA, diverse Soundkarten)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Spectrum Holobyte**, Muster von: **Hersteller**.

Nun hat sich Spectrum Holobyte dazu durchgerungen, das stinknormale Ur-Tetris als Tetris-Classic herauszubringen. Na gut, ganz so schlimm es eigentlich noch nicht, denn einige Komponenten wurden aus dem gerade erst veröffentlichten Super-Tetris entnommen.

Es wäre fast so, als würden wir jetzt einfach die Februarausgaben der ASM von 1987 und 1988 auseinanderschnippeln, neu zusammensetzen und es Euch als ASM-Classic verkaufen.

Gespielt werden darf im Solo, zu zweit gegen den Computer, gegeneinander auf einem Schirm oder per Nullmodem auf getrennten Bildschirmen. Ein paar Einstellungen zum passablen Sound und zum Schwierigkeitsgrad können aber immer noch nicht den Preis rechtfertigen, zumal es dieses Game bereits als Shareware gibt. Alle, die Supertretris besitzen, können getrost auf die Classic-Nummer verzichten. Dasselbe gilt auch für Tetris-Besitzer, denen der Solo-Modus genügt und die keinen Wert auf tolle Hintergrundgrafiken legen.

Für so eine extreme Gewinnorientierung kann es für die ansonsten sehr zuverlässigen Hit-Lieferanten nur eine Note geben. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	5
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	



Simulation



▲ *Das Microprose-Team und Gäste vor der Memphis Belle B-17*

„Der spannendste Flugsimulator inklusive Rollenspiel"

Die B-17 mag wohl das Flugzeug gewesen sein, das der deutschen Zivilbevölkerung im Dritten Reich ziemlich deutlich klarmachte, wer den Krieg gewinnen wird. Mit zum Teil mehr als 5000 Flugzeugen ging es an die Bombardierung von taktischen Einrichtungen der Nazis.

Bomben auf Berlin

B-17 FLYING FORTRESS

System: **PC** *(mind. 286/16, 640K, 8.5MB auf Platte, VGA)*, geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 130 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

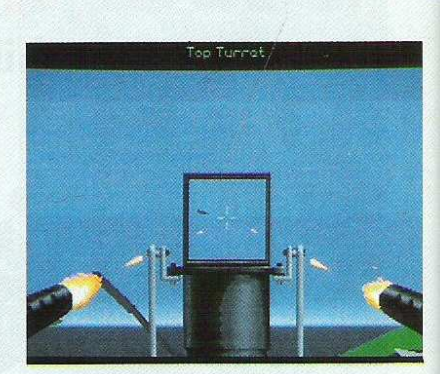
Vergeßt einfach alles, was Ihr bisher an Bombersimulationen kennengelernt habt. Das langangekündigte Game **B-17 Flying Fortress** vom Flugispezialisten **MicroProse** wandert jetzt über die Ladentische.

Mit Starten, Bombardieren und Landen ist es bei dieser Simulation nicht mehr getan. Mehr als zwei Dutzend historische Missionen warten darauf, durchgespielt zu werden. Und damit die Zeit vom Start bis zur Bombardierung nicht so langweilig wird, gibt es Flakfeuer und haufenweise deutsche Jagdflugzeuge. Die zehn Besatzungsmitglieder (Pilot, Copilot, Funker, Navigator, Bomben- und MG-Schützen) haben also einiges zu tun.

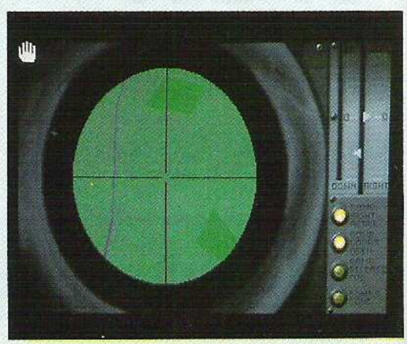
Das wäre ja nichts Neues, wenn nicht jede dieser zehn Stationen vom Spieler übernommen werden könnte. Der Clou an der ganzen Geschichte ist, daß man den Copiloten locker mal zum Funker oder zum Kugelturmschützen degradieren kann. Brennt es einmal in der Maschine, oder ist einer verletzt, muß ein anderer zum Löschen oder Verarzten abkommandiert, und außerdem muß die Position des Verletzten besetzt werden. Alle zehn Crew-Mitglieder haben ein Eigenschaftsprotokoll, im Stile eines Rollenspieles. Das heißt, wenn zum Beispiel der Bugschütze ein paar saubere Abschüsse zu vermelden hat, steigt seine Fähigkeit im Bereich *Gunnery*.

Damit das Ganze nicht im heillosen Durcheinander endet, übernimmt der Rechner die Funktionen, die nicht vom Spieler gesteuert werden wollen. Man kann sich während des Spiels in jede Position einklicken, oder mit einem Mann alles einmal ausprobieren und ihn so trainieren.

Dementsprechend verwirrend ist die Steuerung via Tastatur. Bis auf wenige Ausnahmen ist jede Taste belegt - zum Großteil sogar vierfach in Verbindung mit Shift, Control und Alt. Die Folge ist klar: Bis das erste Ziel erfolgreich zerlegt wird, werden erstmal einige Stunden ins Land gehen. Nach ungefähr sechs Stunden hatte ich in Sachen Bombardement mein erstes Erfolgserlebnis. Bis dahin gab es einige graue Haare und ein völlig zerlesenes 230-Seiten-Handbuch, das nicht nur komplett in Deutsch zu haben ist, sondern mit Stories rund um den Bomber aufwarten kann. Die Lektüre empfehle ich unbedingt vor dem ersten Start(-versuch), denn nur mit diesem Hintergrundwissen kommt so richtig Atmosphäre auf.



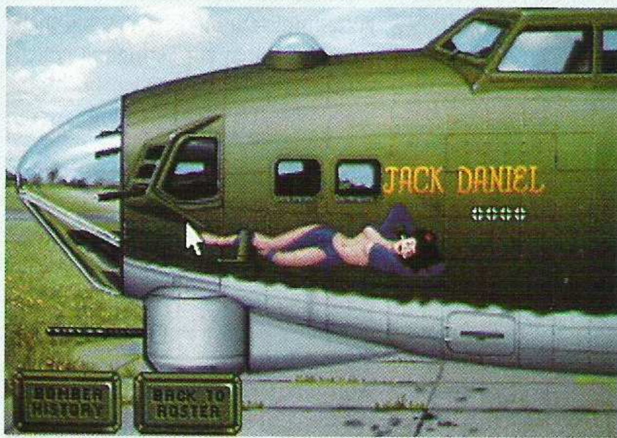
▲ *Wer im Glaskasten sitzt, sollte mit Patronen schmeißen*


▲ *Der Bombenschütze visiert*

Uli meint:

Eine Warnung an alle Hobby-Piloten, deren Handflächen beim Anblick einer Flak noch zu schwitzen beginnen: B-17 ist nur etwas für erfahrene Flieger; Leute, die - wenn es die Lage erfordert - auch schon mal aussteigen und schieben. Das langwierige Erlernen der aufwendigen, aber durchdachten Tastaturbelegung empfand ich persönlich als Kreuz, doch werden wahre Flugi-Freaks danach durch eine der detailliertesten und exaktesten Simulationen entlohnt, die es gibt. Für meinen Geschmack ist zuwenig Action im Spiel, aber die Simulationsfreaks werden bestens bedient. Mein Urteil:

»GUT«



▲ Individuelle Bombengestaltung



▲ Die taktische Karte sorgt für Überblick

Die Kunst an diesem Spiel ist es - mehr als in allen anderen Simulationen - sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Hat man diese Hürde erstmal genommen, ist B-17 das schönste, detailfreudigste und spannendste Flugi-Game auf dem Markt. Nicht zuletzt auch wegen des Sounds, der da durch die AdLib- oder Soundblaster-Karte aufgepeppt wird. Flakfeuer, Motoren und MGs sind kaum von den Originalgeräuschen zu unterscheiden, selbst wenn die Motoren unabhängig von der Drehzahl das gleiche Brummen von sich geben. Die Grafik wartet in den Zwischensequenzen mit zahlreichen Feinheiten auf, bewegt sich aber sonst eher im guten Durchschnittsbereich.

Mein Tip für alle Flugi-Fans: Zulegen, lernen und mit Wonne spielen. Nur warum die Programmierer noch eine Kopierschutzabfrage eingebaut haben, werde ich nicht verstehen. Ohne Handbuch ist dieses Game schlichtweg unspielbar.

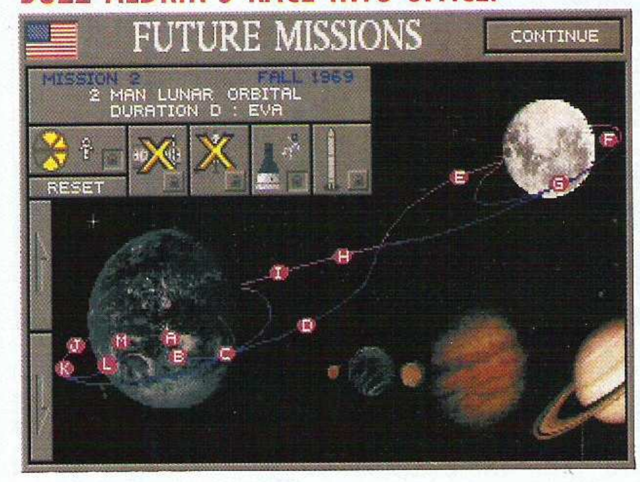
Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Space Race

In die Anfänge der Raumfahrt führt das neue Strategie/Simulations-Epos von INTERPLAY: Der Wettlauf zwischen den USA und der UdSSR um die erste Mondlandung ist das Thema von BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE.

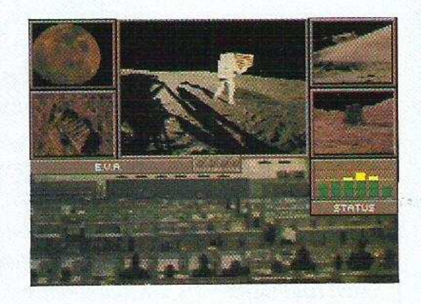


▲ *Auf Hochtouren: Die Eroberung des Alls*

Das Game umspannt den Zeitraum von 1957, als die ersten Vorstöße ins All gewagt wurden, bis 1976, als der erste Mensch auf dem Mond landen sollte. Buzz Aldrin, nach dem dieses Programm genannt wurde, ist einer der amerikanischen Astronauten, die sich in den Himmel schießen ließen. Trotzdem könnt Ihr aber nicht nur die amerikanische, sondern auch die sowjetische Seite der Raumfahrtentwicklung leiten - und wer weiß, wie Ihr dabei den Lauf der Geschichte verändert...

Eure Aufgabe ist es, die Astronauten bzw. Kosmonauten auszusuchen, zu trainieren und ihre verborgenen Talente ans Tageslicht zu bringen. Zusätzlich dürft Ihr Euch aber auch um die Finanzierung des gesamten Projekts kümmern. Die Standorte Cape Canaveral oder Baikonur müssen ausgebaut werden, dabei die Balance zwischen Verwaltungs- und Projektaufwand zu finden, ist nicht immer einfach.

58 Missionen enthält BARIS bis zu diesem Zeitpunkt. Da das Programm jedoch sehr flexibel auf die jeweiligen Hardware-Konfigurationen reagiert, ist die letztendlich mögliche Anzahl der Missionen völlig offen.



▲ *Erste Mondlandung*

Die digitalisierten VGA-Grafiken entstanden nach Fotos, Filmen und Videoclips, die vom amerikanischen Verteidigungsministerium, der NASA und mehreren Agenturen zur Verfügung gestellt wurden. Digi-Sounds sollen noch eins draufsetzen. Ob's stimmt, dürfen wir bereits ab Oktober ausprobieren.

ddf/ah

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **-**, Hersteller: **Interplay, USA**.

Schon viele Persönlichkeiten mußten ihren Kopf für Sportsimulationen hinhalten - nun ist auch Formel-1-Spitzenreiter der Saison Nigel Mansell an der Reihe.

Mansell und kein Ende

Gremlin Graphics erkaufte sich die weltweiten Exklusiv-Rechte und bringt rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft *Nigel Mansell's World Championship* heraus.

Bei NMWC soll der Spieler die Möglichkeit besitzen, verschiedene Veränderungen an seinem Fahrzeug vornehmen zu können und es so ideal für das bevorstehende Rennen auszurüsten. Insgesamt 16 Rennstrecken bietet das Programm, die den Originalen 1:1 nachempfunden sein sollen - Tunnel inklusive.

Während Profis gleich in eine Formel-1-Saison einsteigen können, werden Anfänger die Möglichkeit haben, erst einmal ein paar Runden probezufahren, wobei der Computer die Geschwindigkeit regelt. Ebenfalls hilfreich: Tips, die Nigel dem Spieler vor dem Rennen auf Wunsch gibt.



▲ *Mit Karacho in die Kurve*



▲ *Endlich am Ziel*

Da der Name Gremlin bekannterweise für rasante, qualitativ hochwertige Rennspiele steht, darf somit ein schnelles Programm erwartet werden, das seinem Namen hoffentlich Ehre machen wird. Falls nicht: Take it easy, Nigel!

hja

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **ST, PC, Amstrad, C64, Super-NES, NES, Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics, Sheffield, England**, Muster von: **Hersteller**.

Karibische Träume

Was fällt uns zum Thema Karibik ein? Klar: Sonne, Urlaub, Inseln und heiße Nächte. Um das Jahr 1700 gab es Inseln und Sonne zwar auch schon, an Urlaub war jedoch für einen aufstrebenden preußischen Junker nicht zu denken, der seinem Heimatland dort einen Platz als ernstzunehmende Kolonialmacht erwirtschaften soll.

ST. THOMAS
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, empf. VK-Preis (vorläufig): **Amiga, Atari ca. 100 DM, PC ca. 120 DM**, Hersteller: **Rainbow Arts**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.

Preußens koloniale Ambitionen sind nicht einfach zu verwirklichen. Die Inseln der Karibik sind bereits mehr oder weniger zwischen Holländern, Franzosen und Engländern aufgeteilt, und der Spieler als Newcomer hat da schon ganz schön Mühe, einen Fuß in die "Tür" zu kriegen. Da heißt es, Armeen zu rekrutieren, Verbündete zu gewinnen, Verträge zu schließen.

So exotisch Story und Schauplatz dieser Wirtschafts-Simulation auch anmuten, so realistisch und historisch exakt ist das Gameplay angelegt. Besonderer Wert wird auf die Tatsache gelegt, daß es sich bei St. Thomas nicht nur um eine komplexe Wirtschafts-Simulation handelt, sondern daß sich der Spieler zusätzlich als Diplomat und militärischer Führer betätigen muß. Wenn also Verhandeln keine Resultate zeitigt, wird mit Waffengewalt nachgeholfen. Gekämpft wird zu Land und zu See, Piraten mischen ebenso kräftig mit, für Action ist also gesorgt.



▲ Kein Mangel an exotischen Schauplätzen

St. Thomas befindet sich schon eine ganze Zeit in der Entwicklung, nähert sich jetzt aber tatsächlich seiner Vollendung. Spätestens im Herbst dürfte mit der Fertigstellung zu rechnen sein, meint der Programmierer. Wir drücken ihm die Daumen, denn das, was wir bisher zu sehen bekamen, hat die Simulanten unter uns echt neugierig gemacht. ■

ab

Competition

Trimm Dich mit Carl Lewis

Zufrieden mit dem Ausgang von Olympia? Wenn nicht, könnt Ihr es mit THE CARL LEWIS CHALLENGE von Psygnosis ja vielleicht besser machen und Eure eigene Goldmedaille gewinnen.
Gewinnen könnt Ihr aber auch mit unserer CARL LEWIS COMPETITION und zwar
1. Preis: 1 Reflex ALX Mountain Bike
mit Shimano 500 LX Schaltungssatz
2.-26. Preis: je ein PSYGNOSIS T-Shirt samt Baseball Cap

Dafür wollen wir von Euch Sportcracks natürlich auch etwas wissen:

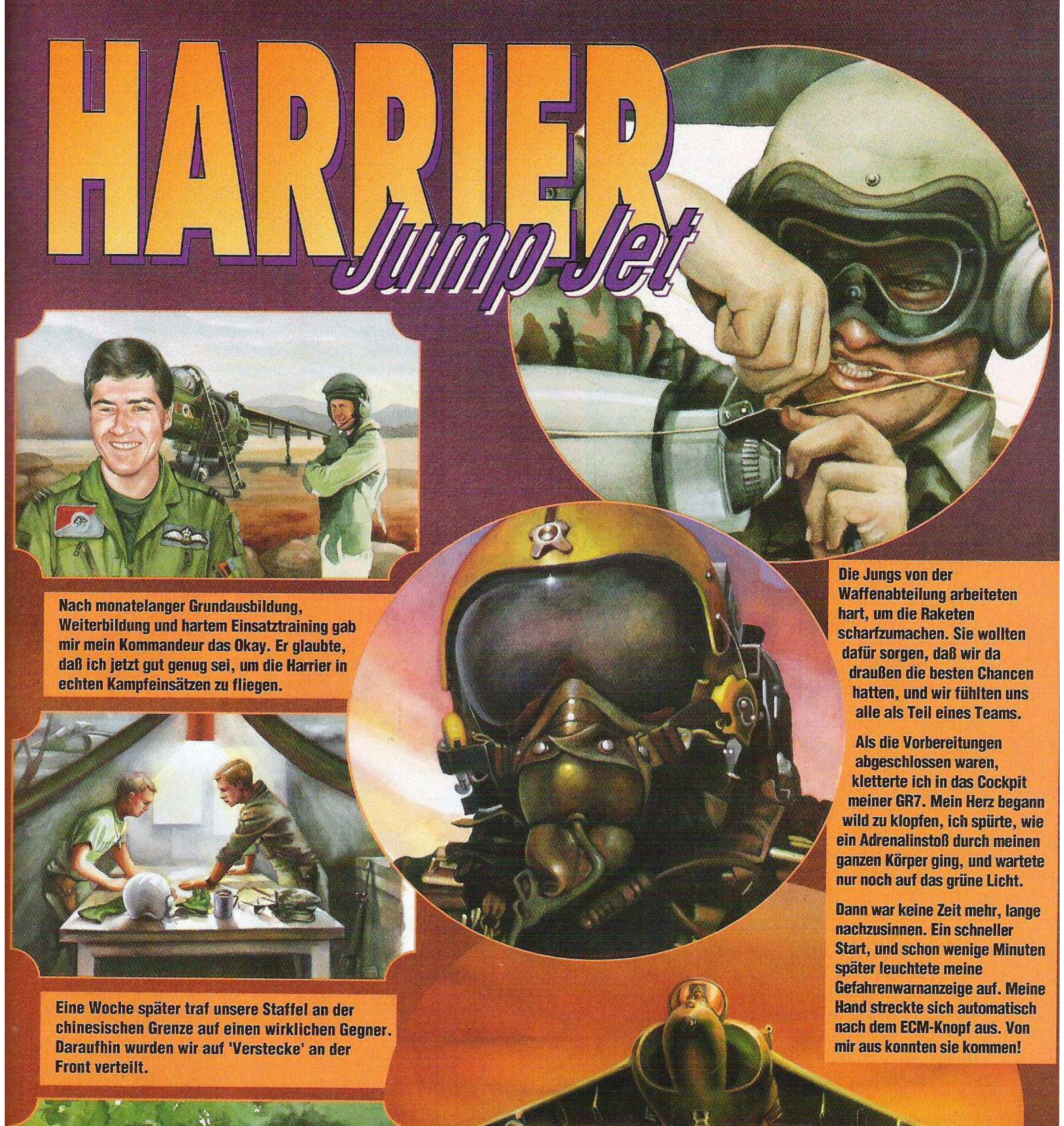
1. Wie heißt der Gewinner der Goldmedaille im Weitsprung bei den Olympischen Sommerspielen und welche Weite sprang er?

2. Der Gewinner im Weitsprung war auch beteiligt an dem neuen Weltrekord der 4x100-m US-Staffel der Männer. Wie lautet die Weltrekordzeit?

3. Wo und wann finden die nächsten Olympischen Sommerspiele statt?

Kein Problem? Na, dann krallt Euch mal eine Postkarte, bestückt sie mit den richtigen Antworten und ab in den Briefkasten damit. Unsere Adresse:

ASM
Kennwort: Carl Lewis
Postfach 870
3440 Eschwege
Einsendeschluß ist der 10. 10. 92
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Der Kampf tobte nur wenige Meilen vor uns. Es dauerte nicht lange, bis wir aufgefordert wurden, für umfassende Unterstützung aus der Luft zu sorgen. Die Harriers wurden mit Sidewinder-Raketen und Clusterbomben ausgerüstet.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!
"Harrier Jump Jet" von MicroProse.

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326.

Goldene

Die Olympiade ist vorüber, der Goldrausch ebenfalls, wo also könnte das gelbe Edelmetall noch glänzen? Kaum zu glauben: in der englischen Industriestadt Birmingham. Dort ist das Softwarehaus U.S. GOLD ansässig, eines der größten in Europa. ASM hat weder Kosten noch Mühen gescheut, um sich vor Ort mal anzuschauen, was da in den letzten Monaten und in aller Stille entwickelt wurde.

Bunt war die Liste der vorgestellten Programme. Vom Rollenspiel über Action und Sport reichte die Palette und auch ein super Animations-Programm war mit dabei, Konsolen-Games rundeten das Angebot ab. Die Highlights habe ich hier für Euch herausgepickt.

Wetzt die Schwerter, Ihr Helden!

Als eine Riesenüberraschung entpuppte sich **Legend of Valour -The Dawning**. Dieses gigantische Rollenspiel macht von der technischen Ausführung her Origins *Ultima Underworld* schwerstens Konkurrenz. Butterweiches Scrolling in alle Richtungen, nicht nur Dungeons als Hintergrund sondern auch reichlich Action in der Oberwelt, mit anderen Worten: eine virtuelle Welt vom feinsten und Monster en masse warten auf alle PC-, Amiga- und Atari-Besitzer. Ende des Jahres werdet Ihr als Mensch, Elf oder Zwerg Eure Abenteuer in Mitteldorf beginnen können.

Grüner Rasen, weißer Ball

Wer nicht so gerne das Schwert sondern lieber den Golfschläger schwingt, der darf sich auf eine tolle Version von Links freuen - so er stolzer Besitzer eines 386er PC ist (ein 486er tut's auch ...).

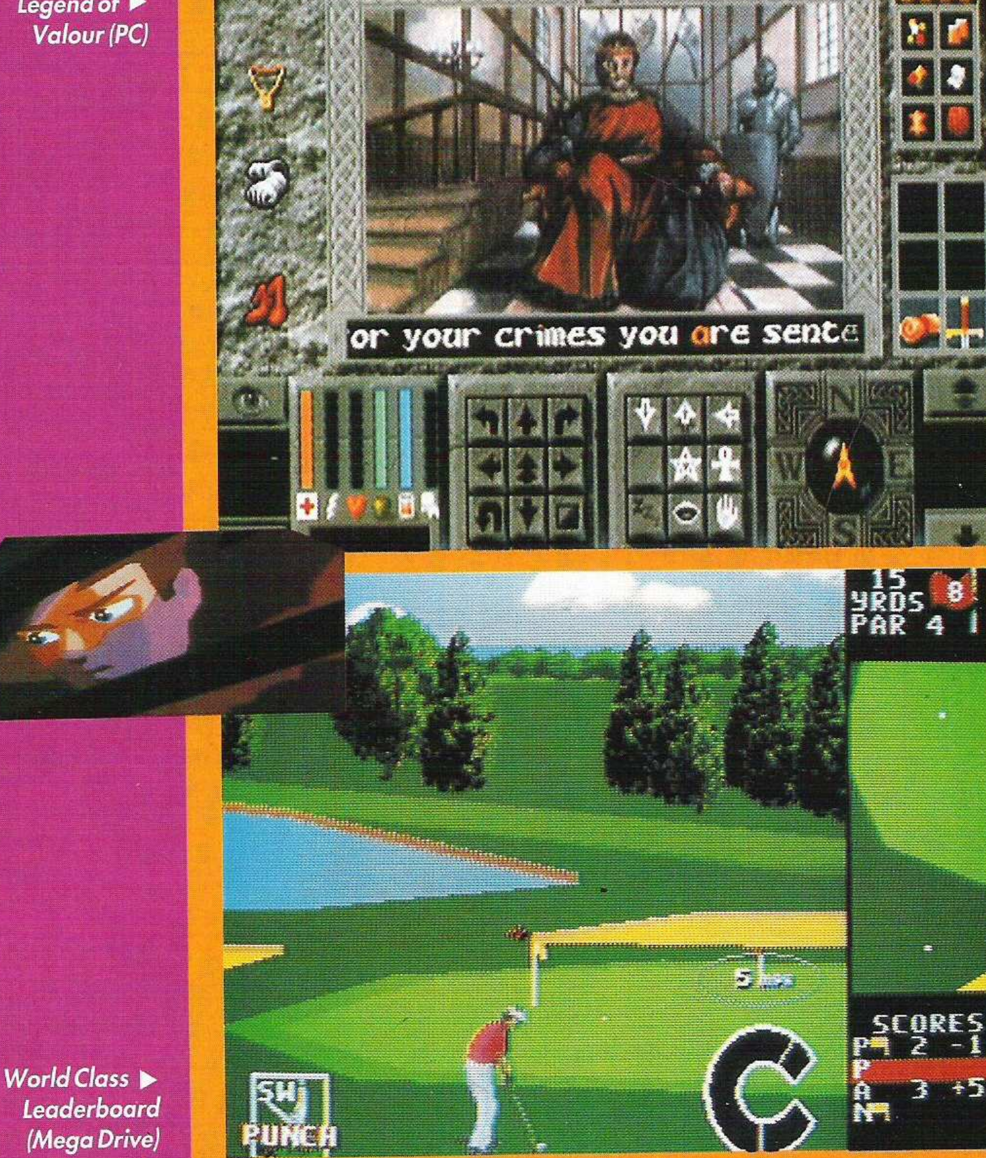
Die Super-VGA-Grafik läßt einen ins Träumen geraten, der Bildschirmaufbau ist erfreulich schnell. Daß der Golfer und auch die Kurse per Videokamera aufgenommen und digitalisiert wurden, gehört heute schon fast zur Standardprozedur. Was das Gameplay angeht, so wurden laut Hersteller **Access** alle Gesetze der Physik berücksichtigt, um einen möglichst realistischen Spielablauf zu garantieren. Ob's stimmt sagt Euch Marcus in dieser Ausgabe auf Seite 88.

Hier wie auch in Legend of Valour hat übrigens erfreulicherweise die Gleichberechtigung Einzug gehalten: Es bleibt dem Spieler beziehungsweise der Spielerin überlassen, ob er/sie sich in Shorts oder Röckchen an die Arbeit macht. Beides sieht jedenfalls gleich gut aus.

Aliens und Holocubes

Einen Kunstgriff des Kinofilms macht sich das von U.S. Gold vermarktete französische Softwarehaus **Delphine** zunutze. Rückblenden = **Flashbacks** helfen dem an Gedächtnisverlust leidenden Helden Conrad, sich seiner Aufgabe als Alien-Bekämpfer zu erinnern.

Grafisch sind die Ähnlichkeiten zu *Another World* nicht zu übersehen, das



Legend of Valour (PC) ▶

World Class Leaderboard (Mega Drive) ▶

Zeiten

bei der Verleihung des diesjährigen 4 D'OR im März gleich zwei Preise einheimste: als originellstes Computer-Actiongame und für die beste Animation. Genauso unübersehbar sind aber auch die gigantischen Weiterentwicklungen, die das Spiel grafisch und spielerisch in eine neue Dimension versetzen. Die Animation des Helden ist mit 24 Frames pro Sekunde prima gelungen, da ruckelt nichts, und auch das Gameplay scheint dem technischen Niveau entsprechend komplex zu sein.

Bis der Spieler jedoch auf die Suche nach den Holocubes gehen kann, in denen Conrads geklautes Gedächtnis gespeichert ist, geht noch eine Menge Zeit ins Land. Frühestens Ende des Jahres sollen eingedeutschte Versionen von Flashback die Fans von Actiongames sowohl auf dem Amiga wie auch auf dem PC begeistern.

Kinoreif

Aber nicht nur Spieler kommen in nächster Zeit auf ihre Kosten. Einen wahren Leckerbissen für Leute, die gerne und einfach Animationen erstellen wollen, haben **Cineplay**, die ebenfalls von U.S. Gold betreut werden, mit ihrem neuen Tool **Playmation** auf der Pfanne. Was hier auf dem Bildschirm präsentiert wurde, war so abgefahren, daß man meinte, im Kino zu sitzen.

Man braucht offensichtlich keine großen Vorkenntnisse und muß auch kein technisches Genie sein, um mit Playmation einfach irre Grafiken und Animationen hinzulegen. Die Handhabung erwies sich als schnell und problemlos, die Resultate erstaunlich. Der Komfort hat allerdings seinen Preis: Ein 386er wird benötigt, ebenso 4 MB RAM und Windows ab Version 3.0. Und für ganz ungeduldige Zeitgenossen werden auch ein Co-Pro und 8 MB unterstützt.

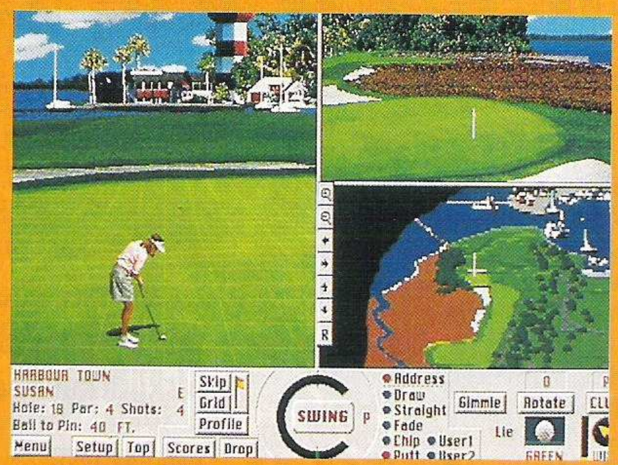
Für den PC ist das Programm in Kürze erhältlich. Auf die Versionen für Amiga (68020 oder höher, 5 MB, mathematischer Co-Pro) und Mac II (oder höher, ebenfalls 5 MB und Co-Pro) muß allerdings noch etwas gewartet werden.

Schwing' Dich in die Konsolen, Indy!

Ab November läßt der Mann mit Hut nun auch auf Mega Drives und Game Gears seine Peitsche knallen. Verstohlene Blicke auf **Indiana Jones and the Last Crusade** erwischten den Kino-Helden dabei, wie er in gewohnt kerniger Manier fünf (Mega Drive) beziehungsweise sechs (Game Gear) Levels von Fieslingen aller Art säuberte. Grafisch war das Ganze eine Augenweide, die einstellbaren Schwierigkeitsgrade dürften Einsteiger wie Profis erfreuen.

Stolz wurde von Jayne, die alle Sega-Produkte betreut, auch **Out Run Europa** für das Game Gear präsentiert. Mit Recht, denn die Umsetzung des ursprünglich für den Amiga geschriebenen Programms ist prima gelungen.

Den dicksten Hammer allerdings hatte sich Jayne bis zum Schluß aufgehoben: **World Class Leaderboard** für das Mega Drive entpuppte sich als Klasseprogramm. Neben den bekannten Qualitäten der PC-Version (inzwischen ein echter Oldie but Goldie), die natürlich übernommen wurden, haben die Programmierer die Konsolenversion mit etlichen neuen Features aufgepeppt. Freunden des Golfsports dürfte hier das Wasser im Munde zusammenlaufen.



▲ Links 386 PRO (PC)



▲ Flashback (Amiga)



▲ Indiana Jones and the Last Crusade (Game Gear)

Alle Konsolen-Games sollen bis November fertig sein, danach stehen neue Action-Programme für das Master System auf der Liste.

Quantitiy and Quality

Der Trip nach England hat sich trotz aller Hektik voll gelohnt, denn was U.S. Gold hier vorzuführte, konnte sich echt sehen lassen. Für jeden Geschmack war was dabei, und daß sich nicht nur die Vielfalt des Angebots sondern auch die Qualität sehen lassen konnte, darüber waren sich die Kollegen der Presse ausnahmsweise mal alle einig.

PS.

Kleine Bemerkung am Rande - U.S. Gold ist in England die Firma, die dort die meisten Rollenspiel-Hersteller unter Vertrag hat (unter anderem SSI, New World Computing usw.). Bei ihrer groß angelegten Werbekampagne steht allerdings diesmal trotz der starken Konkurrenz ein deutsches Produkt an der Spitze: Unter dem Titel *Realms of Arkania* hat *Das Schwarze Auge* von Attic-Software für soviel Furore gesorgt, daß es alle Konkurrenten abgehängt hat. Wenn das nicht für die Qualität eines Programms spricht... ■

Antje Hink

The Next Generation

Lange genug mußte das deutsche Publikum auf ihn warten, nun ist er auf der Atari-Messe in Düsseldorf endlich der Öffentlichkeit präsentiert worden: der FALCON 030, Ataris neuester Schritt in die Computerzukunft. Dabei ist der Rechner rein äußerlich kaum vom ST bzw. STE zu unterscheiden, soll aber erheblich mehr Power haben. Was die neue 'Wundermaschine' wirklich kann, lest Ihr jetzt.

Wie die Bezeichnung Falcon 030 schon nahelegt, befindet sich im Inneren des Rechners ein Motorola 32Bit Mikroprozessor MC68030. Der Einbau eines 16MHz MC68881- bzw.-82-CoPros ist dank des dafür vorgesehenen Sockels möglich. In der Standardversion werden die ersten Geräte in Deutschland voraussichtlich mit satten 4MB ausgeliefert und können bis 14MB problemlos erweitert werden. Das ROM ist 512KByte groß. Wie bereits im ST, fand auch in Ataris neuestem Kind ein grafischer Coprozessor (16MHz-Blitter) Platz, der ST-kompatibel ist.

Das Video-Subsystem ist beispielslos flexibel. Neben den schon vom ST bekannten drei Modi kommen SuperVGA mit 640x480 Pixeln bei 256 Farben aus einer Palette von 262144 hinzu, die im Interlace-Modus sogar auf RGB-Monitoren und Fernsehern dargestellt werden können. Im sogenannten *True Color Mode* erreicht der Falcon 030 gar 65536 Farben aus 262144 gleichzeitig; bei 320x200 bis 768x480 Pixeln. Je nach Monitor geschieht dies im Interlace oder Non-Interlace-Modus.

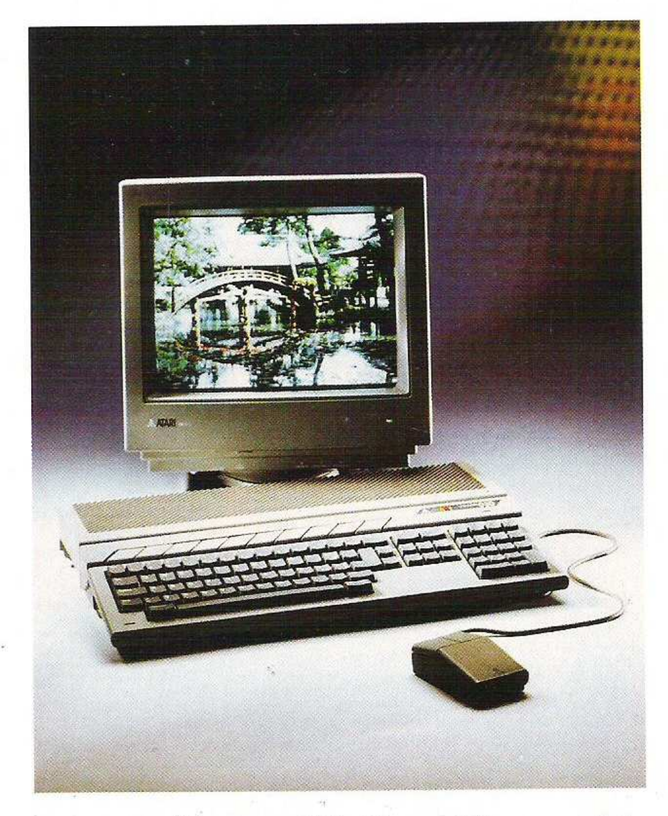
Weniger begeisternd als die Video-Modi wäre die Tatsache allein, daß das Teil in Sachen Sound ST-kompatibel ist (3 Kanal PSG-Sound). Aber keine Bange, daneben verfügt er über je acht 16 Bit DMA Sound- und Wiedergabekanäle mit bis zu 50 KHz in Stereo; ebenso wie über einen Eingang für Stereo-Mikrofon, Ausgang für Stereo-Kopfhörer, 16 DA- und AD-Wandler, eingebauten Mono-Lautsprecher und eine Buchse für Digital Audio und DSP (Digitaler Signalprozessor).

Neben all diesen Nettigkeiten verbirgt sich im Gehäuse - übrigens das des STE, lediglich die Ein- und Ausgänge an der Rückseite sind anders - ein Motorola DSP56001 32MHz Digitaler Signalprozessor mit 32K x 24Bit SRAM und 0 Waitstates. Mit Hilfe dieses Chips lassen sich eine Vielzahl von Anwendungen hervorragend implementieren. Einige Beispiele: Voice-Mail-Systeme, Hochgeschwindigkeitsmodem, z.B. mit Fax-Option, Sprach- und Musiksynthesizer. Neben dem DSP enthält der Falcon 030 noch ein sehr leistungsfähiges Subsystem für Signalverarbeitung und Audio, auf das einzugehen jetzt aber zu tief greifen würde.

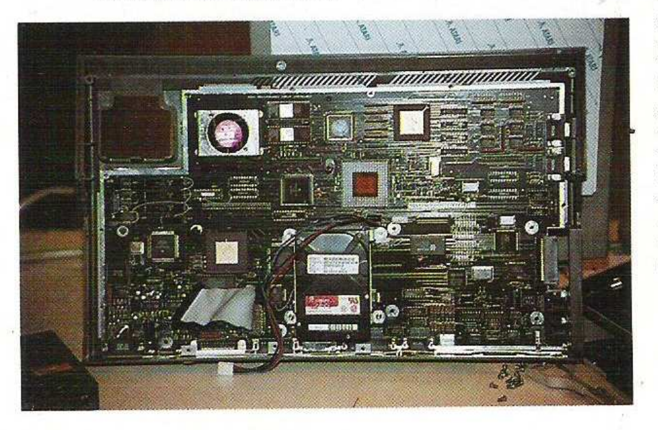




▲ *Phänomenale Grafik dank 'True Color Mode'*



▲ *Auf den ersten Blick nicht vom STE zu unterscheiden: Ataris Falcon 030.*



Im Inneren des Falcon 030 steckt mächtig Power. Das Herz bildet der Motorola MC 68030-Prozessor ▶

Altes Chassis, neue Technologie

Von besonderer Wichtigkeit ist die Tatsache, daß der Falcon 030 eine Atari ST-kompatible TOS-Maschine ist. Will heißen, daß Programme, die hundertprozentig durch Betriebsystemaufrufe und ohne jegliche Modifikation lauffähig sind, auch auf dem Falken laufen. Das neue Betriebssystem nennt sich übrigens Multi-TOS.

Ausgeliefert wird der Falcon 030 - der eine neue Serie einleiten soll, sprich: es wird noch mehr Falcons mit noch mehr Power geben - mit einem 1,44MB-Laufwerk. Es besteht die Möglichkeit, nachträglich eine 2,5" Festplatte einzubauen. Eine Maus gehört ebenfalls zum Lieferumfang. Angeschlossen wird der Rechner an einen handelsüblichen Fernseher, an ST-Monitore oder an einen VGA-Monitor. An der (Rück-)Seite des Falcon befinden sich Parallel-, RS232- und Cartridge-Port, MIDI in und out, ein SCSI-II Anschluß mit DMA, ein LAN-Anschluß und vier(!) Joystickports, von denen zwei die Möglichkeit bieten, je vier Paddles oder eine Lichtpistole anschließen zu können. ■

Hans-Joachim Amann



Bitte Bestellkarte benutzen
Absolut cooler Sonderpreis!
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
... inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen



Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 10/92:* 11.7.-10.8.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(-)	Civilization	Microprose
3.	(7)	Sensible Soccer	Mindscape
4.	(6)	Airbus A320	Thalion
5.	(2)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
6.	(8)	Pinball Dreams	21st Century
7.	(3)	Lemmings	Psygnosis
8.	(4)	Formula 1 Grand Prix	Microprose
9.	(9)	Battle Isle Data Disk	Blue Byte
10.	(-)	Epic	Ocean

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Der Patrizier	Ascon
2.	(6)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
3.	(2)	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(2)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
5.	(4)	Civilization	Microprose
6.	(-)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	(10)	Aces of the Pacific	Dynamix
8.	(7)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte Games
9.	(-)	Wing Commander II	Origin
10.	(-)	Airbus A320	Thalion

TOP 10 C-64

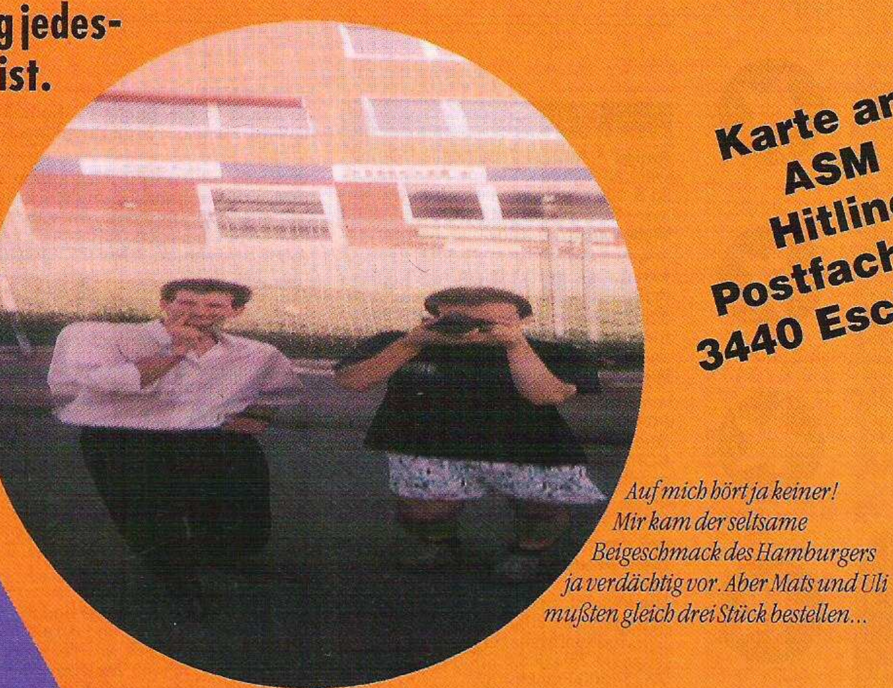
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(9)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
2.	(2)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(4)	WWF Wrestling	Ocean
4.	(5)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
5.	(8)	The Simpsons	Ocean
6.	(3)	Pirates	Microprose
7.	(-)	Conquestator	German Design Group
8.	(7)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes
9.	(-)	Familien-Duell	PCSL
10.	(6)	Elvira-Mistress of the Dark	Flair

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Airbus A320	Thalion
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	Formula I Grand Prix	Microprose
4.	(1)	Monkey Island	LucasArts
5.	(10)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
6.	(8)	Silent Service II	Microprose
7.	(6)	Amberstar	Thalion
8.	(7)	Special Forces	Microprose
9.	(5)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
10.	(9)	Their Finest Hour	LucasArts

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen,

obwohl die Auswertung jedesmal eine Mords-Arbeit ist. Natürlich verlosen wir auch in diesem Monat ein Jahresabonnement. Die nötige Portion Glück hatte diesmal Jens Osterhoff aus D-2841 Steinfeld.



Auf mich hört ja keiner! Mir kam der seltsame Beigeschmack des Hamburgers ja verdächtig vor. Aber Mats und Uli mußten gleich drei Stück bestellen...

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

LESER-CHARTS TOP 7

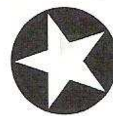
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(5)	Lemmings	Psygnosis
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(3)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(6)	Monkey Island	LucasArts
6.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
7.	(7)	Populous II	Electronic Arts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(4)	Monkey Island	LucasArts
4.	(3)	Apidya	Blue Byte
5.	(–)	Another World	Delphine
6.	(7)	Lemmings	Psygnosis
7.	(–)	Indy 4	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(6)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(5)	Apidya	Blue Byte
4.	(2)	Lemmings	Psygnosis
5.	(3)	Turrican	Rainbow Arts
6.	(–)	Xenon II	Bitmap Brothers
7.	(4)	Monkey Island	LucasArts




Kleinanzeigen

Biete Software

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

PC-Spiele: Space Quest IV, Kings Quest V je 60,- DM, Kings Quest V, CD-ROM mit Hint Book 80,- DM, Chuck Jeager's Air Combat 80,- DM. Super Grafik & Sound. Max Grassmann, Gartenstr. 59, W-6070 Langen

Biete Amiga-Originale! Superstar Icehockey (20), Thunderhawk (40), Battle Isle (40), Int. Soccer Challenge (30), Silent Service (20), Microprose Soccer (20), Football Manager II, Superski Challenge (je 25). Heiko Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/O.

*** PC*PC*PC*** Allerneueste (und ältere) PD-Software abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt

Software? Kein Problem! (PD) *INC* PC Freak ist auf Kontaktsuche. Schreibt an: Lulling, P.B. 162, L-3402 Dudelange, Luxembourg.

PC: Verk. M1 Tank Platoon 60, A 320 80, Alpha Waves 20, Apache Strike 15, Shuttle 80 DM. Alle zusammen nur 239 DM! Auch Tausch. S.Springer, Barbarossastr. 61, O-9006 Chemnitz.

Amiga: Crazy - das total verrückte Diskmag! Erhältlich gegen Disk mit PD + frank. Rückumschlag (DIN-A5, 1 DM Porto) bei Matthias Koch, Stöcken 56, 2818 Rethem.

Verkaufe Hook, Myth und Regent u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, PF. 43, A-1092 Wien

Verkaufe C-64 Programme für je 15 DM (2 Spiele = 20 DM): TV-Manager, Oil-Manager, Kaiser, Skispringer und Rock Star (alles Originale). Chiffre-Nr. 506

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Police Quest 3 (50), Mad-TV (40), F-16 Combat Pilot (30), Cruise for a Corpse (40), Red Baron (40) und viele andere bei: M.Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta Westfalica

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Verkaufe günstig PD-Programme für IBM + Kompatible! Komplettliste auf 3,5" oder 5,25" anfordern. Bitte 15 ÖS/3 DM/ 3 SFr beilegen. A.Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. * Nur PC Programme * Nur PC *

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Thomas Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Hallo, ich habe jede Menge PC Software und würde mich freuen diese mit Euch zu teilen (PD). Schreibt an: Lulling, PB 162, L-3404 Dudelange - Luxembourg

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

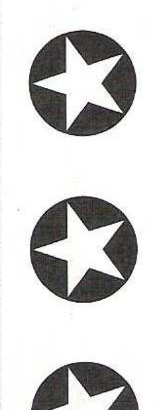
***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. PS: Große Auswahl vieler guter PD-Spiele. Also meldet Euch!

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Infodisk 1,50 DM.

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Loom, UMS, Ultima 5 + 6, Rise of DR, Finest H., Kings Q 1-5, Came from the desert, Martian Dreams, Lemmings, Larry 1-3, Heros Q 1+2, Buck Rogers 1, Battle Isle, Tel: 0032 41 627831 ab 20h

WERNER - widder da! Der Verlach hat Jubiläum und Sie können mit WERNER BEINHART DADDELN! Solange Vorrat reicht, nur 12 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Infodisk 1,50 DM *Amiga*





Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Atari ST PD-Soft (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos! Originale (z.B. Winzer, Midwinter usw.) M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland, Tel: 04463/1029 ATARI

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Amiga-Originale Legend of Faerghail und Fategates of Dawn für 70 DM. T.Richter, Theodor-Storm-Str. 06, O-4090 Halle-Neustadt

*** PC*PC*PC*** Allerneueste (und ältere) PD-Software abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt

Verk. für PC MM3, Pools of Darkness, EOB 1 für je 40 DM, WC 1 + SM 1 + 2 für 80 DM, Pools of Radience 20 DM. Tel: 08224/783862

PC-Spiele-Software nur Originele. Star Trek 25th 60.-, Elvira II 55.-, Eye of Beholder I + II je 50.-, MAD TV, SimCity, Monkey Island, Battle Isle, Falcon 3.0 etc. Tel: 07741/66341. Lösungen 7,-. Liste anfordern.

Amiga Originale Inoy 3, Battle Isle, Monkey Island 1, Lemmings, Populous, Might + Magic 2, Meglomania, Utopia, PGA Golf, Space Quest 2, Pirates!, X-Out. Tel: 06542/22160

*** Amiga * Biete leistungsstarkes Diskettenverwaltungsprogramm.** Inklusive sind Porto und Verpackung. Alles für 10 DM. Bei Frank Rettig, Friedensstr. 19, 4402 Greven 1. Lieferung in ca. 10 Tagen.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

***** SEGA-MEGA-DRIVE-VERLEIH** *** Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Zu verkaufen 50 orig. Atari Games. Liste gegen 1,- DM Rückporto bei Christoph Mauden, Hollertsweg 27, W-5243 Herdorf

MS-Spiele: Hang on 20 DM, Pacmania 45 DM. GG-Spiele: Monaco 40 DM, Donald 40 DM, Shinobi 40 DM, Outrun 40 DM. Auch GB und MD-Spiele. Ch.-N. 507

PC-Originale: VGA, 3,5": Ultima 7, Indy 4, Civilization, Wing Com. 2, Star Trek, Police Quest 3, MAD TV, Willi Beamisch, Kings Quest 5, Conquest of the Longbow je 50,- DM. P.Schön, Tel: 06133/2202, 18 Uhr.

Fußballfans aufgepaßt! BUNDESLIGA MANAGER für Amiga ist da! Ligaverwaltung m. grafischer Darst. d. Vereine, sehr übersichtlich! Nur 15 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70.

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Bad Blood, Bardstale 3, Chuck Yeager, Countdown, Death Knights of Krynn, Dr. von Laas, Eye of Hours, EOB 1, F15 II, Intruder, Aircraft & Scenery Des., Harpoon, Tel: 0032 41 627831 ab 20 h

PC-Originale: 3,5", EGA/VGA: Pools of Darkness, Savage Empire, Spell-Casting 101, Sim Earth, Ultima 6, Rise of the Dragon, Monkey Island, Das Stundenglas je 40,- DM, Peter Schön, Tel: 06133/2202 ab 18 Uhr.

PC-Originale 3,5", EGA/VGA: Covert Action, Manhunter 2, Codename Iceman, Transworld, Buck Rogers, Kings Quest 4, Hero's Quest, Search for the King, Demoniak je 30,- DM. Peter Schön, Tel: 06133/2202

Für C-64 Taktiker: Mechbrigade, Computer-Ambush, Kampfgruppe, Warship, Wizards Crown, alles Originale von SSI, je DM 15. 09543/40540 nur Sa + So

MS-DOS: Verkaufe Rampart für 50 DM, Lemmings 30 DM und MS-DOS Ver. 4.01 50 DM. Suche für Sega MD Dragons Fury!! Tel: nach 16.00 0511/561753

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie. Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Info 1,50 DM *Amiga*

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

C64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Verkaufe Original-Software Amiga 500 Black Gold 30 DM, Mad TV 30 DM, Special Forces 30 DM, Steigenberger Hotelmanager 30 DM bei Christian Schmäling, Lindener Weg 49, 3000 Hannover 91. ** Amiga 500 **

Verk. für Am. - Lar. 3, Indy III je 40.-, Flood, England, Prospekt., RR, je 30.-, C-64: Elv. 30.-, Six Appeal 25.-, für GB: Tur. 30.-, Blades of Steel 25.-, Ishido 20.- Suche neuere Sierra Adv. bis 40.- 0221/799791 (Pedro)

Verkaufe 173 Markendisketten (alle 100% intakt und errorfree) von BASF, Maxell, Sony und Scotch !!!! für DM 170,- (!!!) Tel.: 02129/50246

Verkaufe Spiele und Programme für XT/AT, z.B. Das Boot, Their finest hour, The Secret of Monkey Island, Team Yankee, Space Quest III, Block Out, California Games, PD Soft. Tel: 07127/33686

Verk. Amigaorg. + org.verp.: Great Corts 2, Superski 2, Wrestle Mania, Advantage Tennis, Panza Kick Boxing, Champions für nur 25,- DM pro Spiel + Versandkosten. Gerd Reitmaier, 8700 Würzburg, 0931/24447

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

Atari ST + STE Demo Club, > 900 Demo-Disks, > 160 Sound-Disks, Info-Disk für 2,- von: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1111, 6433 Philippsthal

Verkaufe Sega Mega Drive, Zubehör + Extras, 20 Spiele für Sega Mega Drive, 5 Spiele Sega Master + 10 Spiele fürs Super Famicon! 0431/641670 0431/641670 0431/641670 0431/641670 0431/641670

NEU Kaiserstühler NEU
Soft & Hardwarevertrieb
Unter-Gereuth 8, 7836 Bahlingen

ERÖFFNUNGSPREISE
(solange Vorrat vorhanden)

TITEL	Amiga	IBM
Airbus 320	94,–	94,–
Battle Isle	73,–	79,–
Battle Isle Data	42,–	42,–
Bundesliga Man.Prof	69,–	69,–
Elvira 2	77,–	86,–
Die Kathedrale	82,–	82,–
Oh No, Lemmings	46,–	46,–
Mad TV	77,–	85,–
Monkey Island 1	85,–	90,–
Monkey Island 2	85,–	86,–
Oil Imperium	29,–	29,–
Pirates	62,–	63,–
Populous 2	66,–	76,–
Railroad Tycoon	77,–	84,–
Silent Service 2	77,–	80,–
SimCity+Popolous	77,–	77,–
Speedball 2	45,–	74,–
Das Stundenglas	72,–	82,–
Red Baron	85,–	90,–
Civilization	80,–	99,–

für Amiga:
ext. Floppy 3,5"................143,00
ext. Flp. 3,5" Track-Anz.......185,00
Infrarotmaus.....................155,00
farbige Maus (div. Farben).....50,00

andere Produkte auf Anfrage!!!

Versand & Ladenverkauf
Tel & Fax 0 76 63-67 44

Post-NN DM 9,– Vorkasse DM 6,–
UPS-NN DM 13,50

MONOPOLY! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.!

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity '92

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Gunship, Faerghail, Lord of Rings, M.Andretti, Mean Streets, Midwinter 1, Mines of Titan, Oil Imp., PGA Tour Golf, Monkey Isl 1, Vette, Tracon, Tel: 0032 41 627831 ab 20 h

---

Verkaufe Gameboy Module, Game Gear M., Sega Master Module, NES-US Module, Mega Drive Module, PC-Engine Module, Neo Geo Module. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr.

Schüler aufgepaßt! Hier gibt's das Amiga Grammatik/Vokab. Prog., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Proto.

Verk. Cruise for a Corpse 50 DM, Fale Off 50 DM, Pro Soccer 20 DM, Formula 1 20 DM, Wild West World 70 DM. Alles Org. Topzustand. A.Dengler, PF 1262, W-8433 Parsberg. Gegen Scheck o. bar. Sofort Lieferung. Best Games for Amiga.

PC-Originale: Leisure Suit Larry 3 für 50,- DM, PT 109 für 35,- DM und Covert Action für 35,- DM. Tel: 09505/1011 (Sebastian)

Atari ST: Verkaufe diverse Spiele für Preise zwischen 15 und 35 DM (z.B. Power Monger, OTR, RVF ...). Liste gegen Rückporto bei: Jörg Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14

Verkaufe Indy 4 45 DM WC 2 40 DM, WC2 Speech Pack 20 DM, WC2 Special Operations 20 DM und Thunder Board 150 DM. Tel: 02771/6937

Verk. "Original" AmigaSoft A320 30 DM, Tower Fra 15 DM, Populous 5 DM, Manchester United Europe 25 DM, Trans World 15 DM, Winzer 15 DM. A.Liedtke, 3150 Peine, Lortzingstr. 12

Top Games für Atari ST, nur Originale, ab DM 20, 0561/18740

Verkaufe Gameboy für 89 DM, GB-Rollenspiel Final Fantasy Legend I/II für 40/60 DM. Alles zusammen für 150 DM, 02591/21784 ab 20 Uhr (Marcus)

Verkaufe für Amiga HardDrivin2 für 30 DM. Tel: 06262/2902

Fußballfans aufgepaßt! Bundesliga Minister für Amiga ist da! Ligaverwaltung m. grafischer Darst. d. Vereine, sehr übersichtlich! Nur 15 DM + Porto! M.Kohn, Siepmannsstr. 1, 4600 Dortmund 70

Verk. f. Amiga: alles orig. Archipelagos, Indy je 15 DM, Powermonger 40 DM, Wings of Death 25 DM, Video & Amiga-Buch 30 DM, zus. nur 130 DM, Tel: 07567/491 ***

Wollten Sie nicht schon immer mal mit 100 anderen ein Computerspiel bestreiten? Unser Computerclub machts möglich! Kostenlose Info bei M.Ulbrich, Danzigerstr. 6, 2722 Visselhövede. Unbedingt einen frankierten Rückumschlag beilegen!

Verkaufe Quakshot, Populous, The Newzealand Story, F-22, Buck Rogers, John Madden Football, Gynoug und andere Spiele. Tel: 0711/7970447 ab 18 Uhr (Gabi)

Tausch/Verk. bis max 35 DM: Xenon2, Police Q 1+2, Populous, Railroad Tycoon, Sim City, Space Q 2 + 3, Wolfpack, Starcontrol, Starflight 2, Stellar 7, Third Courier, Kristal, Indy 3, Harpoon, Tel: 0032 41 627831 ab 20 h

---

MS-DOS: Verk. The Games Espana 3,5" für 60 DM, Double Density von Data Becker für 40 DM. Telefon nach 18 Uhr: 0511/561753

Verk. sehr billig Originale, z.T. aus Compilitations (Kick Off II, Dragonspirit, TestDrive, HardDrivin uvm). Außerdem: TV-Modulator, Sonix 2.0 + dts. Handbuch, einige LP's (AC/DC). Christoph Rath, Parlinzeller Weg 50, O-5083 Erfurt, Tel: 03761/413887

GLÜCKSRAD!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM, plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

***** Gratislisten für Amiga und PC ***** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern ***

Hallo, ich habe jede Menge PC Software und würde mich freuen diese mit Euch zu teilen (PD). Schrreibt an: Lulling, B.P. 162, L-3404 Dudelange - Luxembourg

---

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Thomas Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Verkaufe günstig PD-Programme für IBM + Kompatible! Komplettliste auf 3,5" oder 5,25" anfordern. Bitte 15 ÖS/3 DM/ 3 SFr beilegen. A.Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck. * Nur PC Programme * Nur PC *

To live is to die. Suche PC Kontakte. Lulling, PB 162, L-3402 Dudelange

---

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Police Quest 3 (50), Mad-TV (40), F-16 Combat Pilot (30), Cruise for a Corpse (40), Red Baron (40) und viele andere bei: M.Pettenpaul, Klinke 7, 4952 Porta Westfalica

---

Verkaufe C-64 Programme für je 15 DM (2 Spiele = 20 DM): TV-Manager, Oil-Manager, Kaiser, Skispringer und Rock Star (alles Originale). Chiffre-Nr. 506

Verkaufe Hook, Myth und Regent u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

---

Amiga: Crazy - das total verrückte Diskmag! Erhältlich gegen Disk mit PD + frank. Rückumschlag (DIN-A5, 1 DM Porto) bei Matthias Koch, Stöcken 56, 2818 Rethem.

Software? Kein Problem! (PD) *INC* PC Freak ist auf Kontaktsuche. Schreibt an: Lulling, P.B. 162, L-3402 Dudelange, Luxembourg.

*** PC*PC*PC*** Allerneueste (und ältere) PD-Software abzugeben. Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt

---

Biete Amiga-Originale! Superstar Icehockey (20), Thunderhawk (40), Battle Isle (40), Int. Soccer Challenge (30), Silent Service (20), Microprose Soccer (20), Football Manager II, Superski Challenge (je 25). Heiko Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/O.

PC-Spiele: Space Quest IV, Kings Quest V je 60,- DM, Kings Quest V, CD-ROM mit Hint Book 80,- DM, Chuck Jeager's Air Combat 80,- DM. Super Grafik & Sound. Max Grassmann, Gartenstr. 59, W-6070 Langen

---

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

***** Amiga *** MSDOS ***** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 - ***

Amiga Originale mit Verpackung und Anleitung. Neue und alte Programme. Anfragen bei: H.Franzen, Klosterkammerstr. 15, 5581 St. Aldegund, 06542/22160! Kaufe auch!

Verkaufe: Civilisation dt. 50 DM, Sim Earth dt. 35 DM. Henrik Rabiega, Langer Acker 303, 4995 Stemwede 1 (PC!!!)

Paradroid f. C-64 u. Paradroid '90 f. Amiga, org. eingeschweißt, nie gespielt! NP: 60/90,- DM, für nur 30,- DM! 05234/98464 oder 0521/4474630 (Oliver)

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Suche Software

Suche verzweifelt! Battletech 1, Mechwarrior für A 500, Preis nach VB, Verbindung über Geschäft Frau Schmidt, Tel: 06103/202334-335

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche: Battle Isle und Bundesl. M. Prof. für den ST. Tel: 02241/62669. Bitte zwischen 19 h und 21 h anrufen.

Kaufe Amiga- und PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Infocom: Suche Enchanter, Spellbreaker, Moonmist, Planetfall, Deadline, Cutthroats, Hitchhiker's Guide für C64. Zahle gut. Maxim Szenessy. Öfters versuchen! 04122/53378

Suche: New York Warriors 100%ig ok! Angebot an: Nils Draeger, Postfach 3033, 3160 Lehrte 3. Grüße an: Snipi, Tim, Nico, André.

Auche: Alle Ballergames die man zu zweit spielen kann! A'la Warzone! Listen an: Draeger, PF 3033, 3160 Lehrte 3. Auch Sport-Games

Suche Konsolen + Spiele für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo + PC Engine!! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670, 0431/641670

Kaufe Game-Boy-Spiele, nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Kaufe PC-Originalspiele, nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Kaufe Amiga-Originalspiele, nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Spiel Ghost'n Goblin für Amiga 500. Angebot an M.Balk, Drögener Weg 1, O-1431 Bredereiche.

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche verzweifelt! Battletech 1, Mechwarrior für A 500, Preis nach VB, Verbindung über Geschäft Frau Schmidt, Tel: 06103/202334-335

Tausche PC-Soft, PC-Tools 7.1 / Windows 3.1 / 30 Games - Suche Civilation, M + M1 - 3, PQ 1 + 2, Larry 4, Tel: 07931/45235

Kaufe Amiga u. Atari ST Orig. Liste u. Angebote an: W.Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz

Suche Hardware

Defekte Amiga 500 - 3000 von Bastler gesucht. Zahle 200 - 300 DM. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

***** S U C H E ***** (gebraucht) 20 MB-HD für AT-Bus; Sim Ant, Civilisation, Gunship, M & M 3, Aces of P. Alles IBM. Schreibt an: Heiko Bubholz, Ortsstr. 12 b, in O-6551 Löhma

Biete Hardware

Sound-Sampler (Stereo) für Amiga für 70,- DM, Midi-Interface für C64 für 30 DM, BTX-Decoder für C-64/128 mit Software u. Anleitung für 35 DM zu verk. Tel: 02572/6847.

ÖSTERREICH! Verkaufe günstig 386 / 40 MHz sowie 486 / 33 MHz! Neu! Mit Garantie! Ruf einfach an und erfrage Näheres. Tel: 0512/287329, einfach Mathias verlangen!

A500 1 MB + 2. LW, Monitor 1084 S + Maus + Joy + M/G-Adapter + 4 Playeradapter + 10 Orig. + 100 Disketten. Transport möglich! VB DM 1150! Max Eberle, In Haingraben 11, 6360 Friedberg

Verkaufe C64 + Floppy + Monitor + Joysticks + ca. 50 Disketten + Zubehör, 2 1/2 Jahre alt, 499,95 DM VB. T.Fuchs, Steinbreite 7, 3400 Göttingen, Tel: 0551/794465

Amiga 2000 mit Tastatur, Farb-Monitor, Maus, 2 LW 3,5", PC-karte m. LW 5,25", Orig. Software + Lit. 950 DM. Tel: Mo-Fr 8-16 Uhr, 06171/651339

!!! Gelegenheit !!! Amiga 2000 mit 2. Laufwerk für nur 800.-, Festplatte 20 MB mit Controler 350.-, PC-XT-Karte mit 5,25 Laufwerk 300.- Tel: 07255/4729, Waldemar verl.

Verk. Amiga 500, 1 MB, Color-Mon., 2 LW, Star LC-10 Color-Printer, TV-Modulator, 2 Joyst., Bücher und viele Originale für nur 1450 DM. Anrufe bitte nur zw. 18-20 Uhr, 07231/61900, Mark.

Verkaufe Mega-Drive mir 4 Spielen, ca. 1/2 Jahr alt, Preis VB 500,- DM oder tausche gegen 50 MB Festplatte für Amiga 500 plus. Außerdem suche ich Monitor 1084S u. Erweiterung für Amiga auf 2,0 MB u. Disklaufwerk 3,5 Zoll für Amiga. Tel: 02371/36726 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe: A500, 45 MB-Festplatte m. SCSI-Cont., 2. 3 MB RAM, AT-Karte, Monitor 1084S, externes Laufwerk, viel Soft, viel Leer-Disks + w. Zub. Preis: 2800,- DM, CH-Nr. 504

***** Game Gear ***** mit 5 Top Games und Netzteil zu verkaufen. Alles 1A, 7 Monate alt, für nur 400 DM, Tel: 07052/17232

Verkaufe Game Gear, 2 Mon. alt mit 4 Spielen,, (Shinobi, Donald Duck, etc.), Spiele neu! 320 DM!!! Tel: 07046/7837 (tausche auch gegen Super NES). Fragt nach Ingo.

Lynx + Netzteil + Koffer + 6 Akkus + Ladegerät + 6 Spiele (Gauntlet 3, Turbo 5 u. 6, Electrocop, Calif. Games, Zendocon, Robo Squash) für nur 350 DM! Tel: 09874/5166 Christian!

AT-286/16, 52 MB-HD, 1 MB RAM, 1,44 MB LW, SVGA-Karte & Mon., kompl. mit Game GS 2000 & Mouse & MS-DOS 5.0, für nur 1500 DM!! R.Grothues, Görlitzer Str. 8, O-7581 Weißkeißel

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Zweitlw., Monitor Phillips CM 8833, Harddisk 31 MB, HF-Modulator, Maus, vielen Originalgames + Testverarb., 2 Joys und mehr ... DM 1800,- / 069/835162

Verkaufe PC-Engine-RGB + 5 Playeradapter + 2 Pads + Final-Match-Tennis PC-Kip1 + 2 Formationsoccer + Klax gg. Gebot. Evtl. auch einzeln. Tel: 0681/791734

Amiga 500, 2,5 MB, 2. LW., Col.-Monitor, 33 MB Festplatte, div. Software (Spiele, Text, Grafik) + Literatur. Komplett 1350,- DM. 040/6786375

Verkaufe: C-64 II + Floppy + Spiele + F.Cartridge 3 + 2 Joysticks für: 380 DM. Rainer Kohls 04346/7768

Nintendo-Super-Set mit 4-Player Adapter + 3 Spiele, Neuwert DM 160. Außerdem Zelda, Megaman3, Turtles, Super Mario3, Track + Field2, Kid Icarus, Dr. Mario, Chip + Chap DM 385. Auch einzeln. Tel: 0221/5905293

Zu verkaufen Philips Farbmonitor m. vielen Extras. Anpassungsfähig an alle Computer, Neuw. 700.-, VB 350.- Tel: 02744/1531 Christoph

Verk. Mega Drive (jp. Vers.) + 22 Topspiele, 2 Joypads, Arcade Power-Stick, A/V Kabel, kpl. für 1100 DM VB. Tel: 06144/3851 ab 18h. (Selbstabholer oder Nachnahme)

C64 + Floppy + Drucker (Seikosha) + Joy. + Fin. Car. 3 + Resetsch. + Locher. Spiele: Stealth Figh., Red Storm, Suspended, Barb. 2, Amiga: Monkey1, Indy3, Minigolf + diverse Bücher, C116 + Datasette. Tel: 05121/264101

386 SX, 20 MHz, 90 MB, 2 MB RAM 5 1/4 + 3 1/2 LW. + SVGA + SVGA-Monitor + Thunderboard (Sblst. komp.) + Mikro + Maus + MS-DOS 5.0 + Softw. für DM 2800,-. Tel: 0941/72859, Bernhard Reitz.

Verkaufe AT 386 SX, 20 Mhz, 2 MB RAM, UVGA (=SVGA), 1 MB, Monitor, 45 MB HD, 3 1/2" + 5 1/4", Geniusmaus, DRDOS 6.0, Soundblaster 2,0 dt., Epic + Mario Andretti + Elvira 2, Virenprogramme, viel für Windows, ect. Preis: 1600 DM. Simon Bartram, Hebborner Str. 20, W-5000 Köln 80

STOP! Verkaufe AMIGA 500 mit 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor, 2 Joysticks, MIDI-BOX und Drucker NEC P2200. Viele Originale z.B. Kick Off 2, Starglider 2, INDY 500 uva. Handbücher sind ebenfalls vorhanden. Wer Interesse hat, meldet sich bei HEINER BRADEN, SAARLANDSTR: 149, 6530 BINGEN, Tel: 06721/42786. Preis für ges. Paket 1500 DM!

Amiga-Tower A2000 im Tower + Kick 2.0 + Umschaltung + 2 x 3 1/2, 1 + 5 1/4 Laufw., 8 MB-RAM + Karte, SCSI Wechselrahmen + LPS 105 Quantum HD + SCSI Control. Oktagon + 500 Disk. + 1084 Monitor VHB 2500,-. Tel: 08106/29352

Verschleudere A500 + Erweiterung "A502+" + Farbmonitor + über 10 Originale + Zub. 1450 DM. Volker Lüdecke, Bohrfeld 18, 3338 Schöningen, Tel: 05352/1755

Achtung! C64 Expert Cartr. V3.5, neu 125 DM für 80 DM sowie Orgi. Hieddi Plus, Giga-Cad Plus, Giga-Paint zu je 35 DM. Nur schriftl. an Andreas Stengler, Pestalozzistr. 8, O-4851 Langendorf

Verkaufe Atari 2600 mit 36 Spielen auf 6 Modulen + Netzt. + Antennenkabel + Joystick für 200 DM. 100% Topzustand (6 Monate geb.) Tel: 03677/61841, fragt nach Mike, ab 15 Uhr.

PC-Emulator, neu 600,- DM, Atari STE 1040 + Monitor monochrom + 18 Spiele preisgünstig zu verkaufen. Tel: 09443/7308

Verk. Atari 7800 mit 10 Spielen für 150 DM, Amstrad/Schneider PC 8512, 2 Laufw., Drucker, Software, 15 Leerdisketten für 200 DM. Tel: (Dresden)2743496 (Jan)

Amiga 500 + Farbmonitor + Lernprogramme + Spiele + Maus + Joystick + Fachbücher!!! Alles TOPZUSTAND!!! VB 950 DM, Tel: 07202/702529

Verkaufe Amiga 2000 + hochauflösenden Bildschirm + Lernprogramme + Spiele + Maus + Joystick + Fachbücher!!! ALLES TOPZUSTAND!!! VB 1390 DM, Tel 07202/702529

Verkaufe Mega-Drive mir 4 Spielen, ca. 1/2 Jahr alt, Preis VB 500,- DM oder tausche gegen 50 MB Festplatte für Amiga 500 plus. Außerdem suche ich Monitor 1084S u. Erweiterung für Amiga auf 2,0 MB u. Disklaufwerk 3,5 Zoll für Amiga. Tel: 02371/36726 ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga 500, 1 MB, Color-Mon., 2 LW, Star LC-10 Color-Printer, TV-Modulator, 2 Joyst., Bücher und viele Originale für nur 1450 DM. Anrufe bitte nur zw. 18-20 Uhr, 07231/61900, Mark.

!!! Gelegenheit !!! Amiga 2000 mit 2. Laufwerk für nur 800.-, Festplatte 20 MB mit Controler 350.-, PC-XT-Karte mit 5,25 Laufwerk 300.- Tel: 07255/4729, Waldemar verl.

Für Amiga: Sounddigizizer DLS3.0 (100 DM), Midi Interface (50 DM), Casio Keyboard CT 670 (500 DM), Tel: 07222/29454 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für Amiga 2000: 1x Genlock A 2300, 1 x Action Replay MK II gegen Gebot. Uwe Degenhardt, Kasseler Str. 26, 6446 Nentershausen H 1

Gameboy + Accu, Set + 10 Spiele (WWF Superstars, Tennis, Golf, Batman, Solarstriker, Halwrestling, etc.) Nur komplett (NP. 750,-) VB 500,- 0511/5479813 (Sven)

NES Superset + Modulbox + 4 Spiele (Star Wars + Probotector + Wrestling Challenge + Castlemania) + 3 Spiele Modul. Nur komplett (NP 900,-) VB 650,- 0511/5479813 (Sven)

Sharp MZ 700. Verschenken tu ich sie nicht, aber fast. Denn 290 DM für einen Compi mit Monitor, Floppy u. integr. Plotter ist fast geschenkt: Carsten 048628174

Amiga 2000: Mit Farbmonitor 1084, PC-Emulat. mit Büchern, Software, Joyst. u. allem Zubeh. NP: 2900 DM, + Disk-Box + 2 Floppys (3,5 + 5,25) VHB 1900. Meldet Euch bei: 04833/712

Sound-Blaster 12-stimmig, Stereo 199-, WC, SQ4, KQ5, Links uvm. zu 1/2 Preisen oder kmplt. mit Soundkar. nur 499,-. I.Rajek, Tel: 08554/2935

Verk. C128 D mit ca. 150 Spielen (Turrican I + II, Elvira, Turtles) Alles Orig. + Floppy + 3 Joysticks + Maus + Box + Anwender-Software für 390 DM. Nur alles zusammen! Tel: 06131/473031

386 DX 40 MHz, 4 MB, 107 MB Festplatte, 3,5" + 5,25" LW, 16 Bit VGA-Karte, VGA-Monitor 1024 x 768, Soundbl. 2.0, Maus, Joysticks, Software. 3749.- Tel: 08331/87806

Amiga 2000, 1 MB, 3 x 3 1/2" LW, Farbmonitor 1081, Orig. Soft, Handb. Zeitschr., Maus, 2 Joyst., AT-Karte 2286, 5 1/4" HD LW, MS-DOS, Handb., Joystick + Karte 1550 DM. Peter Schiller, Tel: 069/836553

Verk. C64 + Floppy + 122 Disks + Disklocher + 2 Diskboxen + 2 org. Spiele + 1n Superboardjoy + Maschinensprache Buch + ASM Hefte + Datasette mit 6 Kass. für 470 DM. Neupr. 950 DM. Tel: 05603/4044

Verk. Atari 1040 ST (inkl. Monitor SM 124, TV-Modulator u. vielen Originalen wie RR-Tycoon, Azure Bonds uvm) zusammen mit einem Gameboy für DM 750 DM. Tel: 09973/4753 (Bernhard)

Verkaufe C64/2 + 1541/2 + Datasette + Disketten + Kassetten + Org. Disketten + Diskettenboxen (4x) + 1 Joystick + Leerdisketten für nur 450 - 500 DM. Meldet Euch. Tel: 07251/84976, Marco, ab 18.00

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Stereomonitor, Literatur, massig Software, DM 1499,-. Tel: 02821/17841 n. 16.00 Uhr

Amiga 2000 mit Tastatur, Farb-Monitor, Maus, 2 LW 3,5", PC-karte m. LW 5,25", Orig. Software + Lit. 950 DM. Tel: Mo-Fr 8-16 Uhr, 06171/651339

A500 1 MB + 2. LW, Monitor 1084 S + Maus + Joy + M/G-Adapter + 4 Playeradapter + 10 Orig. + 100 Disketten. Transport möglich! VB DM 1150! Max Eberle, In Haingraben 11, 6360 Friedberg

ÖSTERREICH! Verkaufe günstig 386 / 40 MHz sowie 486 / 33 MHz! Neu! Mit Garantie! Ruf einfach an und erfrage Näheres. Tel: 0512/287329, einfach Mathias verlangen!

Sound-Sampler (Stereo) für Amiga für 70,- DM, Midi-Interface für C64 für 30 DM, BTX-Decoder für C-64/128 mit Software u. Anleitung für 35 DM zu verk. Tel: 02572/6847.

Verk. C64 II + Farbmonitor 1802 + Datasette + Floppy 1541 + 3 Joysticks + Resetschalter + Diskettenbox + Spiele VB 650 DM, Tel: 0208/644751

Verkaufe PC-Engine mit 13 Spielen, Preis VB oder tausche gegen Super-NES (deutsch) und 3 Spiele. Verkaufe auch GameGear mit Lupe + Netzteil und 8 Spielen. Hendrik Jansen, Hornmoldstr. 25, W-7120 Bietigheim.

Verschiedenes

Game-Gear-Module gebraucht: Ankauf und Verkauf zu reellen Preisen. Schickt Angebote oder fordert Preisliste an bei: Second Gear, M.Krieger, Arndtstr. 12, 6050 Offenbach.

Verkaufe ASM-Sammlung von 3/86 - 1/91, 48 Hefte incl. ASM-Erstausgabe! + Powerplay 89 - 91, 20 Hefte, alles zusammen: 150 DM, Verkauf nur komplett. M.Schulze, G.Semper-Weg 48, 8580 Bayreuth

Ihr wißt immer noch nicht was Briefspiele sind? Dann fordert ein Info an: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

ASM, div. aus 86 - 91, pro Heft DM 3.-, Liste gegen frank. + adressierten Rückumschlag. M.Michalski, Postfach 37 02, W-2900 Oldenburg. Bitte keine Raubkopienangebote!

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm Adventures. Die Lösungen enthalten Pläne und Fotos. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Verkaufe für Amiga folgende Bücher: Amiga Intern 50,- DM, Amiga Basic 30,- DM, Amiga Maschinenspra. 30,- DM u. Speichererw. 512 K, m. Uhr u. abschaltb. 50,- DM. Tel: 0721/849684

Double Trouble - SEGA (Mega-Drive u. Master-System) u. Nintendo Club! Bieten Clubzeitung, Hotline, Tips etc! Wir bieten nicht immer das BESTE ... aber immer öfters!!!! Tel: 030/6849816

Hier ist das Geschäft! Leichte und von zu Hause ausführbare Tätigkeit. Infos gegen frank. Rückumschlag bei: Enrico Schneider, Helmstedter Str.16, 1000 Berlin 31

******* NEBENVERDIENST *******
Du kannst bis zu 7800 DM in kurzer Zeit verdienen, und zwar von zu Hause aus! Privat, leicht und legal. Info gegen 1 DM Rückporto: C.Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (keine telefon. Info)

Verkaufe Lösungshefte zu Larry I-V, Police Quest I-III, Space Quest I-IV, Monkey Island I + II, Indy III + IV, Kings Quest I - IV. Preis 12 DM + 3 DM Porto. Lösung komplett mit Plänen. Tel: 0511/626079

Gratisinfo gg. 2 DM in Briefm.: Geld m. PC, sicherer Lottogew., 30000 DM Gewinnkonzept, Aufbau eines Versanduntern., Selbstimport bei: Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

Hallo Austria: Verkaufe od. tausche Module für Sega-Mega-Drive, Game Gear, Super Famicom! Sehr günstig. Fordert eine Liste! Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I.

Top Nebenverdienst - bis zu 100 DM täglich! Für Sie sofort durchführbare, leichte Tätigkeit v. zu Hause aus. Info g. RP v. Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1

Verkaufe ASM-Sammlung von 3/86 - 1/91, 48 Hefte incl. ASM-Erstausgabe! + Powerplay 89 - 91, 20 Hefte, alles zusammen: 150 DM, Verkauf nur komplett. M.Schulze, G.Semper-Weg 48, 8580 Bayreuth

Suche Geo Geo + Spiele, Mega Drive + Spiele, (Deutsches) Famicom + Spiele, Sega Master + Spiele, NES + Spiele, PC-Engine + Spiele. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas)

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM Rückpl. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 9,80 DM inkl. Porto je Lös.

Verkaufe G.G., M.M., Shinobi, Wonderboy! Batteriepack, Netzteil (100% ok!) Ruft mich ab 19.00 Uhr an! 02131/64990 Euer Tim!

Game-Gear-Module gebraucht: Ankauf und Verkauf zu reellen Preisen. Schickt Angebote oder fordert Preisliste an bai: Second Gear, M.Krieger, Arndtstr. 12, 6050 Offenbach.

ASMAGOR! Ein strategisch-wirtschaftliches Briefspiel. Nur 2,50 DM pro Runde. Gratisinfo per Postkarte anfordern bei: Lukas Sucharn, Im Felde 19, 7300 Esslingen.

Suche Mitglieder für Computer-Club zwecks Neugründung. Vorrausschwerpunkt: Prog- u. Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Hans-Joachim Hof, Grünewaldstr. 1, 7080 Aalen 1

Löse meine CD-Sammlung auf! Wer Interesse hat schreibt an die untenstehende Adresse. Liste gibt es nur für den Amiga! Gratis! Markus Kegel, Postfach 1342, W-2838 Sulingen

Insider - Der PC-Club Für alle Einsteiger und Profis. Erstausgabe gegen 2 DM. Bitte bar bei: Insider, c/o Torben Soffa, Woldemarstr. 13, 4902 Bad Salzuflen.

Ark-Artworks sucht begabten Grafiker für C64. GigaPaint bevorzugt. Zuschriften : Ark-Artworks, z.H. Ch. Schmidt, Postfach 36, 8737 Euerdorf. DRINGEND!!! DRINGEND!!!

Mehrfach ausgezeichnetes Musiker-Team komponiert Ihnen für Ihr Amiga-Spiel Sounds und Soundeffekte. Tel: 05453/8694, Dirk Ansorge, Kanalstr. 77, 4534 Recke

Verk. Komplettlösungen zu: Maniac Mansion, Zak, Indy 3, Monkey Isl., Loom, Larry, Police Quest 1 + 2, Geisha für je DM 5,- incl. Porto. Nur per Vorkasse! (Briefm./Scheck) Frank Otto, Grelckstr. 27, 2000 Hamburg 54

Verk. f. Amiga: Beckertools 35 DM, Music Constructions Kit 20 DM, Scart-Kabel an Amiga 15 DM, Oase Nr. 2 10 DM, zus. nur 70 DM * Tel: 07567/491 oder tausche gegen Turbo-Print! *

Verk. ASM's von Erstausgabe bis 4/92 u. Amiga Jokers von Erstausgabe bis 3/92. Alles ok, mögl. komplett g. Gebot. Tausche, verk. u. kaufe Super-Famicom, PC-Engine, GG, Neo-Geogames. 07621/74370, 14-20h

Bis zu 100 DM täglich! Total legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Kostenl. Infos gegen 1 DM RP: Timo Babik, Bei den Birken 7, 7082 Oberkochen.

Double Trouble - SEGA (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Unvergleichlich GUT! Bieten Clubzeitung, Verleih, Hotline, Tips etc.! Double Trouble - der Club mit der dreijährigen Erfahrung. Tel: 030/6849816

NEBENVERDIENST! Bis zu 7800 DM in kurzer Zeit von zu Hause aus. Legal. Vor allem für Jugendliche gut geeignet. Info gegen frankierten Rückumschlag von: C.Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (Keine telefonische Information.)

Liste mit 160 Adressen von Zeitschriften aus dem In- und Ausland, in denen man gratis inserieren kann, nur 5 DM (bar/Scheck) Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 11/92 erscheint **am 09. Oktober 1992**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 12/92 ist der **22. September 1992**

TERMINE

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilmgames Spielen. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Lösungen in deutsch mit Karten und Fotos. Tel: 0511/626079

Superchance! 100 DM täglich und mehr! Leichte, von Zuhause ausführbare Tätigkeit, legal. Info gegen frank. + adressierten Rückumschlag. Matthias Grünewald, Lies-Grundstr. 19, 8752 Schöllkrippen.

7800 DM in kurzer Zeit durch legale Nebenbeschäftigung! Für jedermann von zu Hause aus zu erledigen. Info von: C.Wanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Traitsching.

Nebenverdienst mit dem Computer. Info gegen 15,- DM und Rückumschlag bei G.Hucke, Emil-Kömmerling-Str. 22, 6780 Pirmasens.

Bis zu 7800 DM Nebenverdienst! Leicht, legal, von zu Hause aus! Ideal für Jugendliche! Infos bei T.Hensen, Hermann-Ehlers-Str. 80, 4050 Mönchengladbach 5 (frank. Rückum.)

Bis zu 150 DM täglich!! Leichte, legale Tätigkeit von zu Hause aus. Info bei: Olaf Mehrens, Mühlenhofsweg 94, 2900 Oldenburg. Es lohnt sich!

Markt

***** Bis zu 100 DM täglich ***** Leichte, legale Arbeit von zu Hause aus. Infos gg. 1 DM Rückporto bei: Jan Grabowski, Dortmunderstr. 60, 4355 Waltrop

8000 und mehr! Leicht und legal. Von Zuhause aus durchführbare Arbeit. Auch für Jugendliche. Info geg. frank. und adress. Rückumschlag von: Manuel Grados-Ramos, Friedrichstr. 6, 7500 Karlsruhe 41

TOP-NEBENVERDIENST - bis zu 100 DM täglich! Sofort durchführbare Tätigkeit von zu Hause aus. Info gegen Freiumschlag von: Henning Matschoss, Ringstr. 11, 6149 Rimbach

Top Nebenverdienst bis DM 100,- tgl.! Sofort durchführbare Tätigkeit. Info gg. frank. Rückumschlag. G.Zahn, Merseburger Str. 144, O-4220 Leuna

Top-Verdienst am Computer (bis zu 450,- DM pro Tag!). Ausführliche Infos auf Disk (System angeben!) gegen Kostenbeteiligung (10,- DM-Schein einschicken). Ch.-Nr. 505

Top-Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legal! 8000 DM in kürzester Zeit möglich! Auch für Jugendliche geeignet! Infos gegen 1 DM RP bei Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg

Programmierer-Team sucht Top Programmierer on Amiga oder PC (Assembler + C) für die Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Gewerbliche Kleinanzeigen

⇨ Termine! ⇦

Gewerbliche Kleinanzeigen für Ausgabe 12/92 können bis 25. September 1992 eingereicht werden.

Gewerbliche Kleinanzeigen

Videospiele Baier
0 23 09/7 40 91

Game Boy 140, Tiny Toon 50, Game Gear 245, Sonic 55, Donald 50, Mega Drive 365, Spiele ab 30; Master II 139, Sonic 85, Asterix 85, Lynx 175, Toki 65, Turbo Sub 59; Super Fami: Aleste 115, Contra 110, Parodius 125, Turtles IV 125; NES: Adv. Island 90, Duck Tales 90

AMIGA-SUPERLIGA V 1.4!

Ligaverwaltung für Bundesliga u. eigene Ligen bis 24 Mannschaften, m. Spieltage, **NEU,** jetzt mit Kastentabellen, Textspeicherfunktion, Wappentransformer 1.4 u.v.m. Gratisinfo "SL V1.4" anfordern:

Rolf Morlock Software
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 0 72 71/5 13 44
Fax. 0 72 71/5 16 83

AMIGA-PD-Serie
BAVARIAN

jetzt 420 deutsche Disketten. Info bei

F. Neuper
8473 Pfreimd, Postfach 72

KIKU DESIGN GROUP

Atari Game-Herstellung
Games ab 10 DM,
+NN 8,50 DM/V-Check 4 DM
Hotl. Mo+Fr 17–20 Uhr.

Tel.: 0 21 66/68 16 96
oder
F. Kindel
Kreuelskamp 69
4050 Mönchengladbach 6

Software-Center-Kiel
Traumpreise für Top-Spiele

Immer die neuesten Programme aller namhaften Hersteller

unbedingt Gratiskatalog anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31/55 56 03
Fax 04 31/55 56 04

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C 64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C 64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 51 10
oder 82 48 46

Achtung!
Bitte nicht lesen!

Preishammer:
SUPER SMASH TV
119,– DM für MD
US-Importe MEGA und SUPER NES

LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
FAX: 02 09/20 72 22
TEL: 02 09/20 72 22 ab 17 Uhr

C-64:
43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: +7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM ...** Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33/12 75 –



Wir führen Spiele und Zubehör für

- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST:
Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
–Schnell+preiswert–

Hard- und Software für Amiga und *Neu* CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

CDTV

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249
MLC

Software und Hardware!
Wo?
Bei Siepmann & Schmidt
Für alle Systeme

z.B. Das schwarze Auge	Am/ST	74,50 DM
Maniac Mansion	Am	29,95 DM
Apidya	Am	55,95 DM
Viking Child	Am/ST	24,95 DM
Magic Pockets	ST	34,95 DM
Ext. Laufwerk abschaltbar f. A 500		149,00 DM

Versand per Nachnahme (+7 DM Nachnahmegebühr). Liste anfordern!

Marcus Siepmann & Markus Schmidt
Schwebelstr. 9
7530 Pforzheim
Tel.: 0 72 31/4 09 74
Fax 46 74 63

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Rico Soft

Soft- u. Hardware-VERSAND

Wir führen sämtliche Spiele für: PC, AMIGA, ATARI und C 64.

Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an:

RICO SOFT
Neue Kantstr. 6
1000 Berlin 19
Tel.: 0 30/3 21 83 91

Achtung ! Achtung !
Neu in Stuttgart !
Computerspiele-Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies
Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 — Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 — Fax : 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)
ab 9 DM
Gratisinfo von:
I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

Computerspiele-verleih

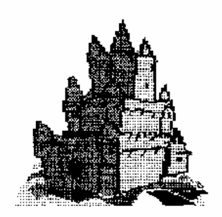
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
CRAZY GAMES
2× in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freesoftware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro
Katalog DM 2,– für Porto
MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

SPIELE/ANWENDUNGS-PROGRAMME/ HARDWARE/ZUBEHÖR für MS-DOS und andere Systeme!!

Kostenlose Preisliste
sofort bestellen bei:
Thomas Bohlein
Software & Zubehör
8624 Ebersdorf
Tel.: 0 95 62/36 33



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

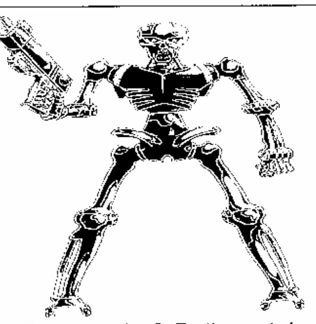
Gebrauchte Originalprogramme für
** AMIGA, PC und GAMEBOY **
Immer aktuell und preiswert
Fordern Sie jetzt unsere kostenlose Preisliste für Ihr System an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT
Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing



Brettspiele & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm
Fantasy-Versand
Postfach 701116
3550 Marburg 7

NEU
SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM, C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"
Ca. 800 gebrauchte Amiga Originalprogramme
WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Super Software zu Super Preisen

Preisliste für 1,– DM Rückporto
Ankauf von Orig. Hard- und Software
BTX: *Secondhand Soft-World #

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
CRAZY GAMES in
2370 Rendsburg
Neue Str. 2
Tel.: 0 43 31/2 81 80
Fax: 0 43 31/2 41 89
und
2400 Lübeck 1
Fackenburger Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00
Auch Verkauf: Zu super Preisen

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:
PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40/7 54 43 52

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM
ANKAUF / Verkauf von
- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●



Konsolen news

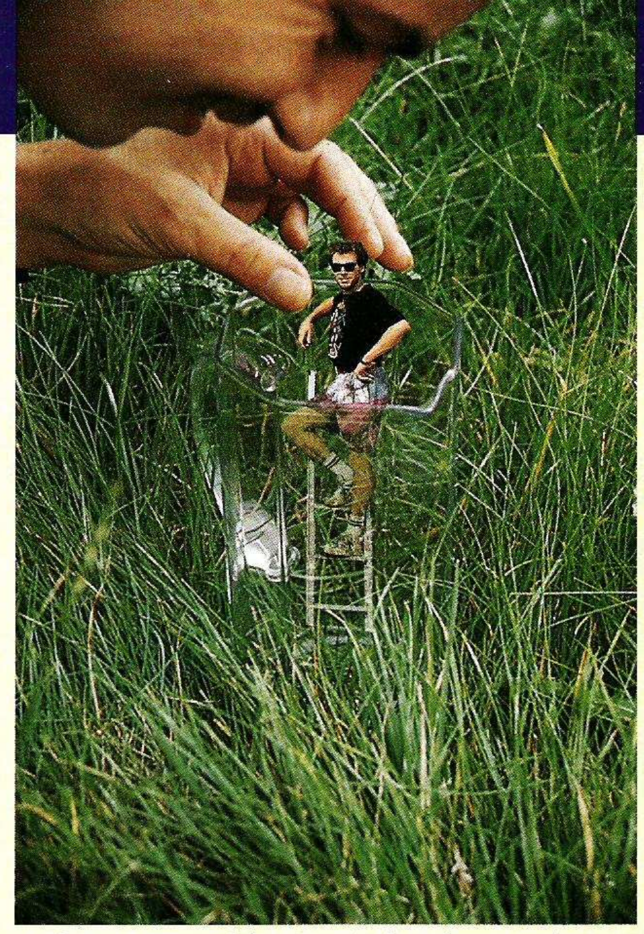
MEGA-STARK

Kaum ist der wohlverdiente aber viel zu kurze Urlaub vorbei, geht's schon wieder voll zur Sache! Die absoluten Mega-Knaller namens THUNDER FORCE IV für das Mega Drive und PARODIUS fürs SuperNES sind endlich da und haben mich dermaßen gefesselt, daß ich Tag und Nacht nur noch vor den Geräten saß und meine Wohnung mittlerweile wie ein Schlachtfeld aussieht. Diese beiden Games sind jedoch nicht die einzigen Glanzlichter dieser Ausgabe, es gibt noch mehr guten Stoff, der Euch die Wartezeit bis zum nächsten Heft sicherlich versüßen wird. Bis dahin, Euer

A-MAN

TOP TEN

1. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
2. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
3. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
4. Zelda III (SuperNES, Nintendo)
5. Parodius (Game Boy, Palcom)
6. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)
7. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Aleste (SuperNES, Toho)
10. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)



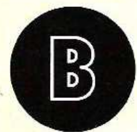
▲ Klettert A-Frog auf die Leiter, ist die Software gut bis heiter

HARDWARE

GAME GENIE

System: **NES**, empf. VK-Preis: **ca. 50 DM**, Hersteller: **galoob, England**, Muster von: **Otto Simon, 5000 Köln 90**.

Wenn es bei Computerspielen absolut nicht weitergeht, hilft oft nur noch der beliebte Disketten-Monitor, mit dem der Anwender unmittelbar im Programm selbst nach Lösungshilfen sucht.



Bisher waren für den NES-Benutzer solche Praktiken unmöglich. Wie sollte er auch an das eigentliche Programm gelangen, das sicher im Inneren des Moduls versteckt war ...

Geniales Gerät

Aber was Computerspielern billig, ist nun auch NESlern Recht, **Galoobs Game Genie** macht's möglich. Wie bei Computerspielen mit dem Diskettenmonitor, kann man mittels dieses Hardware-Zusatzes im Programm, das auf einem NES-Modul enthalten ist, Manipulationen vornehmen.

Die Handhabung ist denkbar einfach: Das Game Genie wird auf das gewünschte Modul gesteckt und mit diesem in das NES geschoben. Nach dem Einschalten erscheint nun anstelle des üblichen Start-Screens eine Auswahlseite, in der Buchstabencodes eingegeben werden können, durch die man Extraleben, Unverwundbarkeit, größere Sprungstärke und mehr einstellen kann.

Zum Glück muß man diese Codes nicht selbst herausfinden, denn das hieße, unter Tausenden von möglichen Kombinationen einige wenige richtige zu erwischen. Statt dessen enthält die Bedienungsanleitung bereits Codes zu 89 verschiedenen Modulen. Darüber hinaus kann eine Aktualisierung der Anleitung abonniert werden, in der jeweils Codes für die neuesten Spiele enthalten sind. ■

hs



▼ Das Game Genie, wie es leibt und lebt

Super-Pack von Sega

Kaum brachte Nintendo nun das SuperNES zu einem Spitzenpreis auf den Markt, kontert Sega mit dem MAGNUM-SET. Für sage und schreibe nur 379 DM bekommt der Käufer die Mega Drive-Grundkonsole mitsamt Sonic - The Hedgehog, Super Hang-On, Columns, World Cup Soccer '90 und zwei Joypads.

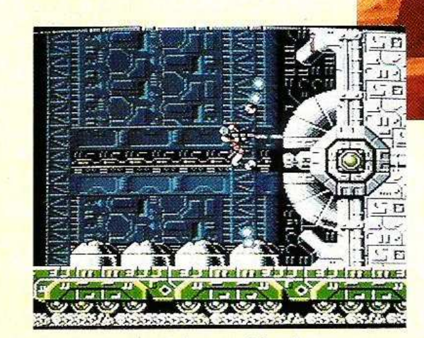
SOFTWARE

Doch damit nicht genug, ab sofort sind folgende Games zu Dumping-Preisen erhältlich: Super Real Basketball, James Buster Douglas Boxing, Alex Kidd in Entchanted Castle, Arnold Palmer's Tournament Golf, The Revenge of Shinobi, Moonwalker (alle 59,95 DM), Space Harrier 2, Super Thunder Blade, The Last Battle (alle 69,95 DM) und Fantasy Star 2 & 3 (je 79,95 DM).

▲ **Duell auf der Landstraße**

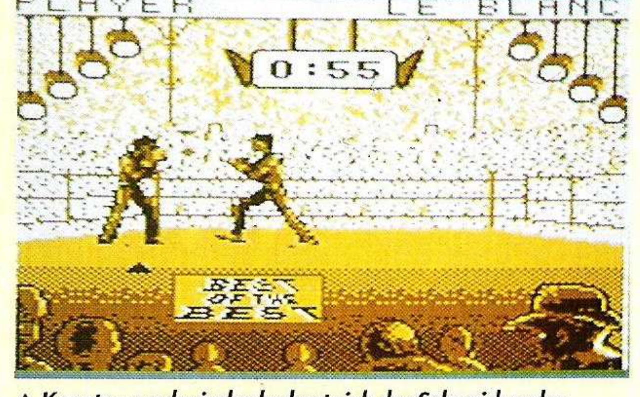
Sonic 2 ist im Anflug und sollte uns demnächst für das *Mega Drive* erreichen, so daß Ihr schon in der folgenden Ausgabe einen ausführlichen Test finden werdet, sofern bei Sega nichts dazwischenkommt.

Eiskalt geht es bei **NHL-PA Hockey '93**, dem Nach-



▲ **Action Beinhart: Glaylancer**

folger von NHL bzw. EA Hockey zu, der gründlich aufgemotzt werden soll und zeitversetzt auch für das *SuperNES* erscheinen wird. Jeder Eishockey-Spieler wird fortan seine eigene Statistik und verschiedene Stärken und Schwächen haben. Außerdem wird es nun schwieriger



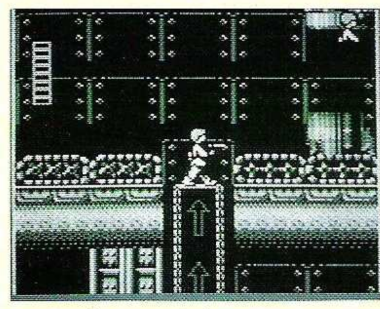
▲ **Karate - und wieder lockert sich der Schneidezahn**

sein, die Computergegner zu besiegen. Wenn's wirklich besser wird als der Vorgänger, steht einem Mega-Hit wohl nichts mehr im Wege. Des weiteren setzt **Electronic Arts LHX Attack Chopper** um. Informationen zu ein paar anderen brandheißen **Electronic Arts**-Games findet Ihr ein paar Seiten weiter. Andere Neuheiten für das MD wären **Atomic Runner, Club Soccer, Side Pocket, Romance of the Three Kingdoms** und **Glaylancer**. Von letzterem verspreche ich mir persönlich sehr viel, denn es ist der Nachfolger von Gynoug.

Officer Alex Murphy ist wieder da! In allernächster Zeit wird er in **RoboCop 3** auch auf dem *SuperNES* ins Gefecht ziehen. Hoffentlich mit Erfolg... Grafisch etwas aufgemotzt wurde *Test Drive II - The Duel* von **Ballistix**. Aus selbem Hause 'warpt' auch **Warpspeed** auf uns zu. Niedlich, niedlicher, Feivel! Der kleine, uns ans Herz gewachsene Mauswanderer darf sein zweites Abenteuer - **An American Tail** - nun auch auf Nintendos 16Bitter durchleben. Auf dem kleinen *NES* gibt's auch 'n bisserl was zu vermelden. Alsda wären: **Action in New York** *(knallharte Action soll den Spieler mit Freude erfüllen)* und **Four Player Tennis**.

▲ **Eine Maus im Wilden Westen**

Großer *Game Boy*-Auftritt für die beiden aus der Opel-Werbung. Wie, was, Ihr wißt nicht? Na **Tom & Jerry**! Demnächst fürn 'Kekskasten'. Ebenfalls zwei alte Bekannte finden wir bei **Spy vs. Spy** wieder. Noch'n paar Games, die in den nächsten Tagen erwartet werden: **Star Wars** (Ubi Soft), **Championship Karate, Knight Quest, Toxic Crusaders, Top Gun, Loony Tunes** und **Ferrari GP Challenge**. Der Game Boy scheint also wieder aus seinem Software-Tief zu kommen - hoffen wir's.



▲ **Use the Force Luke**

Und der Rest der Welt? Okay, **Ice-Hockey** werden wir fürs *Lynx* auf Eis und Puck testen, ebenso **Rampart**. *Master System*-User dürfen sich über die Konvertierung von **Super Space Invaders** freuen, und der Rest steht noch in den Sternen. Tschüs, Euer

A-MAN

Traumhaft gut

THUNDER FORCE IV

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Technosoft**, **Japan**, Muster von: **Fandango**, **8950 Kaufbeuren**, Bemerkung: Japanimport, läuft nur auf der japanischen RGB-Konsole, offizielle Version wird kommen, ob noch dieses Jahr, ist ungewiß.

Es gibt nur wenige Spiele, die einem selbst nach Jahren noch Tränen der Freude in die Augen treiben. Eines davon ist THUNDER FORCE III, welches seit über zwei Jahren unangefochtener Spitzenreiter des Genres 'Shoot-em-Up' für das Mega Drive ist. Nun endlich ist der Nachfolger da!

▲ *Ein Riesenschiff, wie man es von R-Type kennt.*

Dieses hübsche Blech sieht schlimmer aus, ▼ als es ist.



„Ein Kultspiel wurde generalüberholt – mit Erfolg"



Bevor sich unser allseits geliebter Raumgleiter in sein neuestes Abenteuer begibt, unterzog er sich erst einmal einer kosmetischen Operation. Auch die meisten Waffensysteme mußten wegen Altersschwäche ausgewechselt werden, rosten nun irgendwo auf 'nem Weltraumfriedhof vor sich her und verseuchen das Grundwasser - was uns nicht weiter stören soll, denn für das vierte Abenteuer der Serie bedarf es nunmal modernster, durchschlagskräftigster Waffen!

Ein Dutzend Scroll-Ebenen

Dies weiß der Spieler auch bald zu schätzen, denn **Thunder Force IV** bietet von Anfang an Gegner en masse. Das Schöne dabei: Es handelt sich nicht um altbackene Gegner der 08/15-Sorte, nein, bei **Technosoft** ließ man sich richtig etwas einfallen und kreierte farbenprächtige, gut animierte kleine und große Sprites der unterschiedlichsten Spezies, die das Auge verwöhnen. Ebenfalls ein Augenschmaus: das Parallax-Scrolling. Es fiel mir schwer, alle Ebenen zu zählen, doch ein gutes Dutzend sind es mit Sicherheit. Selbstverständlich ruckelfrei! Und während man bewundernd versucht, die Farben und Scroll-Ebenen zu zählen bzw. den Mund zu schließen, weil man aus dem Staunen nicht rauskommt, fliegen auch schon die feindlichen Gleiter, Robos, Raketen, Riesenraumschiffe etc. pp. auf den Spieler zu, um sich Sekundenbruchteile später in schöne, von Krachen begleitete Explosionen zu verwandeln - vorausgesetzt, die Reaktion des Spielers war gut und die Geschosse gezielt... Apropos Geschosse: Die Extra-Waffen sind teilweise recht originell. Vor allem die Spezial-Drohnen, die man nach Absolvieren des fünften Levels erhält, haben es in sich, vorausgesetzt, man schießt ein paar Sekunden lang nicht...

Bei so vielen Sprites, wie sie TH 4 oft gleichzeitig bietet, ist es mehr als verzeih-



▲ *Mit Shield lebt's sich leichter*

Uli meint:

Wow! Ballern bis die Laser glühen! Thunder Force IV ist das beste Ballerspiel seit geraumer Zeit. Jede Menge Level, jede Menge Scrolling, jede Menge Gegner, jede Menge Grafik, Sound & Action. Wer auf horizontale Action dieser Art steht, kommt an dem Game nicht vorbei. Einziges Manko für mich: Der Soundtrack könnte weniger heavy und dafür mehr echobetont, dramatisch, heroisch, tekknisch usw. sein - aber dafür gibt's ja Soundtrack-CDs.

»SEHR GUT«

lich, daß dann und wann mal ein Ruckeln zu bemerken ist. Doch da, wo andere Programme bereits völlig abschmieren, scrollt Thunder Force IV noch munter weiter. Kompliment an die Programmierer.

Hervorragend spielbar

Wer nun der Meinung ist, bei soviel Pixelpracht bliebe nur Platz für ein paar wenige Level, sieht sich getäuscht. Ganze zehn Stages mit Zwischengegnern und Obermotzen werden geboten. Doch damit nicht genug, es kommt noch dicker: 101 Soundeffekte sorgen für akustische Abwechslung, die man sonst nur von der Spielhalle her gewöhnt ist. Das ein jeder Level seinen eigenen Sound hat - manche gar mehrere -, vermag da (fast) nicht mehr zu 'erstaunen'. Diese Stücke sind jedoch nichts für 'leichte Jungs', denn herrlich bassige E-Gitarren bestimmen die rasanten Kompositionen, die beinahe als 'Heavy Mörtel' bezeichnet werden können und hervorragend zum Spielgeschehen passen. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß von 'Klein-Sonic' bis 'Groß-Rambo' sämtliche Spielernaturen ihre (Baller-)Freude haben und sich gefordert fühlen.

Bunt, bunter, am buntesten. TH4 geizt nicht mit farbenprächtiger ▼ Grafik





▲ *Cool bleiben ...*



▲ *Welch schauriges Reptil ...*

Was soll ich noch sagen? Technosoft hat Thunder Force III gründlich generalüberholt und somit seinen Geniestreich von damals wiederholt, was etwas heißen will. Wer endlich wieder einmal Konsole und Monitor qualmen sehen will, der sollte keine Sekunde zögern und zuschlagen! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

EVANDER HOLYFIELD'S 'REAL DEAL' BOXING

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sega of America**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**, Besonderheiten: **Batterie**.

Alles ist drin

Eine harte Rechte zischt durch die Luft - Blut spritzt, die Menschenmenge schreit, der Weltmeister knallt auf die Bretter - 1, 2, 3, ... 10 und 'Aus'! Neuer Champion ist...

Acme Interactive! Tatsächlich ist es den Programmierern dieses Softwarehauses gelungen, eine ansprechende Box-Simulation herauszubringen. Im Gegensatz zu so manch anderem Spielchen des Genres fehlt es hier nicht an gut animierten Boxern, einem mittobenden Publikum, das begeistert aufschreit oder aber erbost aktiveres Boxen fordert, einer hervorragenden Spielbarkeit und verschiedenen Spielmodi. Da aller Anfang schwer ist - erst recht im Schwergewichts-Boxen - können bis zu zwei Spieler zu Beginn einen bereits erfahrenen Boxer auswählen und mit ihm in den Ring steigen um selbst Kampferfahrung zu erlangen, ehe man selbst einen 'harten Mann' heranzieht und dem amtierenden Weltmeister - Evander Holyfield - den Thron streitig zu machen versucht. Die Sportler beherrschen sämtliche Schlagvarianten, und im Meisterschafts-Modus haben sie die Möglichkeit, ihr Können (Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer etc.) nach jedem Kampf im Training (passiv) zu erhöhen.

Sowohl grafisch als auch akustisch wird das Geschehen im Ring und drumherum sehr ansprechend dargestellt. Die Boxer sind schön groß und die Soundeffekte sorgen für Realitätsnähe. Zwar kann auch EH RD Boxing nicht maßlos begeistern, doch für zahlreiche Runden motiviert es durchaus. ■

hja



▲ *Hau' mir auf die Augen, Kleiner ...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

Mega-starker Software Schub



▲ *Die offischielle Unterwasser-Olympiade*

Software verkauft Hardware! Insbesondere die Konsolenhersteller haben sich diese bewiesene Weisheit speziell zu Herzen genommen. Bei allem Protektionismus, den die Jungs aus "Fernost" um ihre Geräte veranstalten, sorgen sie doch dafür, daß es den Benutzern nicht an neuem Software-Stoff mangelt.

Hersteller besonders feiner Spiele bekommen die Erlaubnis, auf den weitverbreiteten Dingern zu programmieren, und kommt das Gespräch auf besonders renommierte Macher, dann darf in diesem illustren Kreis **Electronic Arts** natürlich nicht fehlen.

Hier hat man durch Titel wie *Abrams Battle Tank* oder *PGA-Tour Golf* schon gute Erfahrungen mit dem Mega Drive und will am Ball bleiben. Darum wurde wieder tief in's Nähkästchen gegriffen und einige neue Titel hervorgezaubert, die Mega Drive-Besitzer ins Schwärmen bringen werden.

Junge Helden

Als **Leander** hat er schon auf Amiga und Atari ST für das Gute gekämpft und sah dort schon so aus, als sei er der Adaption eines japanischen Telespiel-Moduls entsprungen. Jetzt treibt der Tapfere Recke unter dem Titel **Young Galahad** auch den Mega-Drive-Bösewichtern den Angstschweiß auf die Stirn. Genauso bunt, spannend und spielbar wie auf dem Amiga, jedoch ohne lange Ladezeiten, dürfte Young Galahad einer der Action-Knaller der Saison werden.

Pinball Maniacs

Wer liebt sie nicht, die riesigen unförmigen Kisten, in deren Innerem ein silberner Ball mit rasender Geschwindigkeit auf Punktefang geht. Solltet Ihr bisher von der Anschaffung eines Flippers ob seiner riesigen Ausmaße abgesehen haben, gibt's jetzt für das Mega Drive einen unschlagbaren Ersatz: einen schier apokalyptischen High-Speed-Flipper mit Dutzenden von Extras und verschiedenen Spielebenen. Inhaltlich hat sich das Design dem Hard Rock verschrieben; die Ebenen sehen wie mutiertes Konzertverstärker-Equipment nebst monströser PA-Boxen aus. **Twisted Flipper** ist ein Flipper-Game mit dem Prädikat: Heiß, Heavy und total toll!

Tintenfisch-Weitwurf

Zweimal schon hat er die Welt vor dem bösen Dr. Maybe gerettet und wurde damit sowohl auf Computern, als auch auf Konsolen zum gefeierten Helden der Unterwasserwelt! Die Rede ist von Pond, James Pond. Nun steht uns ein neues Game mit dem glitschigen Helden ins Haus, das jedoch völlig aus dem Rahmen fällt: Pond nimmt als Athlet an der offischiellen Unterwasser-Olympiade teil. In diesem außerordentlich lustigen Quasi-Sportspiel dürft Ihr an so exotischen Disziplinen wie "Austern füttern", "Schwamm-Trampolin-Springen" oder "Seelöwen-Jonglieren" teilnehmen. Selbst wenn Euch das Wort Olympiade aus den Ohren raushängt und Ihr einen heiligen Eid geschworen habt, nie wieder ein Sportspiel anzusehen: hier solltet Ihr wortbrüchig werden! Die **Offishial Aquabatic Games** sind es wert.



▲ *Junger Held und böse Monster*



▲ *Furioses Flipper-Vergnügen ...*

Geplant ist, die Games bis Weihnachten in den Shops zu haben, so daß Ihr, geht alles glatt, unter dem Christbaum flippern (**Twisted Flipper**), Prinzessinnen retten (**Young Galahad**) oder Frosch-Weitsprung üben (**Offishial Aquabatic Games**) könnt. Dank **Electronic Arts** also auch im nächsten Jahr keine Gefahr von Langeweile! ■

Heiner Stiller



MAGIC SWORD

System: **SuperNES** geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Capcom**, Muster von: **Fandango, 8950 Kaufbeuren**.

Die fiesesten Schurken hausen in den höchsten Türmen. Der Chef-Bösewicht, der in **Magic Sword** sein Unwesen treibt, hat sich, zusammen mit seinem Hofstaat, in eine frühmittelalterliche Version des World-Trade-Centers zurückgezogen. Auf der Spitze dieses Turmes sitzt er nun, und tut den ganzen lieben langen Tag Böses.

Dies ruft schon bald einen arbeitslosen Helden auf den Plan, der mittels Langschwert Ruhe und Ordnung wiederherstellen soll.

Der Turm erhebt sich mehr als vierzig Stockwerke hoch in den Himmel über Märchenland; jedes einzelne garniert mit Monstern, Fallen und Lavaseen. Auch gibt es Zellen, in denen andere Helden darben, die vorher schon erfolglos versuchten dem finstren Treiben auf des Turmes Spitze ein Ende zu setzen. Ist der Held in Besitz des passenden Schlüssels, die zumeist von Monstern beim Hinscheiden Hinterlassen werden, kann er die Zellen öffnen.

Des Dankes voll, schließt sich der Erlößte unsrem Krieger an, und hilft ihm bei dessen schwerer Aufgabe. Alle Befreiten, ob Walküre, Magier, Echsenman oder Bischof haben spezielle Kampftechniken, mit denen sie dem Krieger den Rücken freihalten.



▲ *Held, Helfer und grimmiger Levelwächter*

Auf dem höllisch hektischen Arcaden-Spiel basierend, bietet die SuperNES Version von **Capcom**'s säbelrasselndem Gipfelstürmer-Drama ein eher gebremstes Schauspiel. Kaum treiben sich zu viele bewegliche Objekte auf dem Bildschirm rum, wird's ruckelig. Ansonsten ist das Geschehen spaßig, bunt, und nicht besonders schwer. Ein Game, das fix gespielt und ebenso fix wieder vergessen sein wird!

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Weltfrieden in Gefahr

AIR RESCUE

System: **Master System**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Sega.**, Muster von: **Virgin**.

Dat is' ja nu' wirklisch mager. Leute, also ganz im Vertrauen: **Air Rescue** von **Sega** haut nun dem Faß den Boden aus. Die Idee gab es anno VC-20 zum ersten Mal als Choplifter. Der einzige Unterschied ist, daß es auf dem Master System in Farbe über den Screen ruckelt. Das Ziel ist es, per Hubschrauber Menschen in Not zu retten. Nach einer halbstündigen Einspielzeit hat man den Dreh raus und dürfte selbst als ungeübter Pilot die fünf Szenarien in knapp einer weiteren Stunde durchspielen können.

Auch die Hintergrundstory ist so al daß das Game noch nicht mal damit glänzen kann. Terroristen haben nämlich New Toland in Schutt und Asche gelegt. Jetzt müssen also waghalsige Piloten ran, um einen Großteil der 50 Staatsoberhäupter aus den Trümmern zu retten, damit die Weltfriedenskonferenz ihres Amtes walten kann. Schwund gibt es überall, und so fällt es gar nicht auf, wenn ein paar Staatslenker in den Trümmern als Kanonenfutter zurückbleiben.



▲ *Dieser Hubschrauber ist zerkratzt!*

Natürlich stehen hier und da auch ein paar Bösewichter herum, die mit drei verschiedenen Waffen beharkt werden können. Auch Feuerlöschen ist möglich.

Die Spieloptionen erstrecken sich über das weite Feld der Schwierigkeitsgrade. Ganze zwei gibt es nämlich davon.

Die Grafik ist original 1987 C-64er-Standard und beim Sound rollen sich schlichtweg die Fußnägel auf. Leute, ganz ehrlich: Laßt die Finger davon.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	3

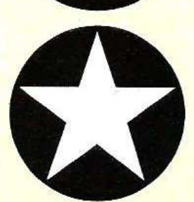
»MANGELHAFT«

Mach mir den Helden!

CADASH

System: **Mega Drive**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Taito.**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.





Na also, es gibt Nachschub an der Rollenspiel-Action-Front. **Cadash** von **Taito** mag den Nur-Rollenspielern ein wenig zu heftig erscheinen, aber alle, die ein Faible für Rollenspiele haben, ansonsten jedoch mehr auf Action stehen, können jetzt einen kleinen Glückskauf machen.

Als einsamer Recke oder im Duo Magier und Fighter macht man sich mal eben auf den Weg durch fünf Welten, um die blonde Prinzessin vom Oberbösewicht zu befreien - was auch sonst? Der kleine Spaziergang um die Ecke zum Zigarettenautomaten ist das natürlich nicht. Mutierte Miß Piggies, klapprige Skelette, Mumien, eine ordentliche Ladung Endgegner und der Oberbösewicht sind dabei als Hindernisse postiert. Das ganze Ding wäre ja eigentlich nicht zu schaffen, weil ja die Fiesen Level für Level stärker werden. Der Clou an Cadash ist aber, daß es richtig schön rollenspielmäßig Stufen gibt, die durch Kampferfahrung erklommen werden können - sprich: Die eigene Kampfkraft ebenfalls steigt. Beim Waffenhändler kann man sich mit entsprechenden Rüstungsteilen und Waffen ausrüsten, in der Apotheke gibt es ein paar Wundermittelchen und in den Gasthäusern kann man sich mit einer Mütze voll Schlaf vom Kampf regenerieren. Auch die freundlichen Bewohner sind immer wieder für einen Tip gut. Grafik und Sound nutzen den 16-Bitter gnadenlos aus, so daß auch von dieser Seite nur das Gute siegt.



▲ *Ein Rollenspiel nach Maß.*

Der Nachteil der ganzen Geschichte ist, daß weder Spielstände gespeichert werden können, noch wochenlanger Spielspaß garantiert ist, da mit ein paar Rollenspieler-Tricks ein Nachmittag für das gesamte Game reichen dürfte.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	7
Gesamtnote	9

»GUT«

Der Mann mit der Propellerlanze

MUSYA

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **HAL**, Muster von: **Fandango, 8950 Kaufbeuren**.

In einem Reich voller Monster und Magie bricht ein junger Held auf, dem ewig Bösen das Handwerk zu legen. In eine güldene Rüstung gehüllt und mit einer Lanze bewaffnet dringt er in ein unterirdisches Reich ein, das Scharen widerlicher Kreaturen als Heimstatt dient.

Mit dem Segen diverser Götter, die unser Held durch das Aufsammeln verschiedener Gegenstände herbeirufen kann, geht es immer tiefer in den Leib der Erde. Zunächst durch Katakomben, in denen dämonische Totenköpfe, Irrlichter und Monsteramöben ihr Unwesen treiben, führt des Kriegers Weg zu einer verlassenen, unterirdischen Stadt, hinter deren Türen nur noch Untote lauern.

Das fiese Getier bringt den Helden jedoch nur mäßig aus der Fassung, da er seine Lanze gut beherrscht.

Läßt sich ein Gegner mal nicht durch einfaches Anpieken besiegen, kann er seine Waffe wie einen Propeller im Kreis wirbeln.



▲ *Ein Brandweinsäufer, der Levelwächter*

Zusätzliche Kraft für die Lanze, Lebenenergie und Zaubersprüche (zur Herbeirufung der diversen Götter) gibt es unterwegs zu finden. Neben diesen angenehmen Aspekten warten auch eher negative Elemente wie fiese Levelwächter und gemeine Fallen.

Ein nett genachtes Game, gespickt mit phantasievoller Grafik, teilweise richtig ekligen Gegnern und dramatischer Musikuntermalung.

Am Spielwitz selbst hapert es jedoch ein wenig, denn von den bunten Bildern einmal abgesehen, gibt es nur wenig Neues ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Da fliegt doch glatt das Blech weg

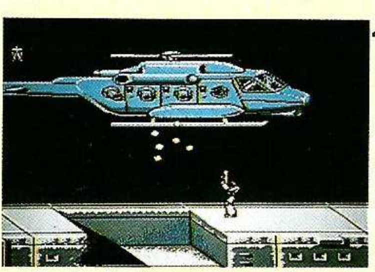
PROBOTECTOR II

System: **NES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Konami, Japan**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt 50**.

Mit Super Probotector setzte Konami neue Maßstäbe für Spiele auf dem SuperNES. Als gigantische Erweiterung des Probotector wurde das Actionspiel zum Knüller. Jetzt ist das NES wieder dran: Probotector II stürmt die Konsole!

Waffenstarrende Festungen, düster leuchtende Gewitterwolken, zuckende Blitze, metallisch schimmernde Roboter auf graumelierten Stahlträgern: Das ist das Untergangsszenario für den Probotector II. In dieser feindlichen Umwelt hat er nur noch einen Freund: seine überlange Megawumme. Mit ihr und mit einer gehörigen Portion Geschicklichkeit fightet er sich durch die Levels des Grauens - mal in der Seitenan-, mal in der Draufsicht.

Der Umgang mit dem Ballermann will aber gelernt sein. Schließlich kann das Teil in alle Richtungen hämmern, wenn man richtig damit umgeht. Am schwierigsten ist hierbei der Schuß nach unten, da unser Held dazu per Salto durch die Luft wirbeln muß. Gemeinerweise lauern gerade die gefährlichen Gegner ab und an in Schützengräben, da ihnen dann nur per Salto beizukommen ist. Und auch der Rest der feindlichen Horden kann sich sehen lassen: Panzer spucken Verderben, Heckenschützen werfen Granaten, Festungen tauchen urplötzlich aus dem Boden auf. Der hammerharte Überlebenskampf wird nur durch die Bonuskapseln erleichtert, die im sanften Vorbeiflug darauf warten, abgeschosen zu werden. Sie verhelfen zu größerer Durchschlagskraft und erhöhen die Streuung der Schüsse.



▲ *Der ist die längste Zeit geflogen!*

Dennoch ist diese Fortsetzung eindeutig härter als das Original. Knackig schon im ersten Level, aber immer wieder motivierend, wenn man den Dreh erstmal raus hat. Die Animation ist dabei immer erstklassig, die Grafik abwechslungsreich und passend. Ein wenig spritziger und einfallsreicher hätte allerdings der Spielablauf sein können. Obwohl - was will man eigentlich mehr von einem Ballerspiel erwarten? ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»GUT«

Schwerter und Verräter

ARCANA

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **HAL**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Macht korrumpiert. So ergeht's auch dem Magier Galneon, der den braven König Wagnall stürzt und sich statt dessen auf den Thron des Landes setzt.

Rooks, der Held des Spiels, begegnet dem Krieger Ariel, der ihm erzählt, daß im Sanktuarium des Balina Tempels das legendäre Kristall-Schwert liege, das man zur Befreiung des Landes benötige. Er, Ariel, habe keine Zeit, sich darum zu kümmern, aber Rooks könne dies genausogut! Seine Schülerin Teefa würde mitkommen und helfen.

Habt Ihr Eure Helden sicher durch die Monsterscharen geführt, die die 3-D Labyrinthe des Tempels bevölkern, Dutzende von menügesteuerten und animierten Kämpfen bestanden und das Sanktuarium erreicht, wird der Verrat offenbar. Teefa und Ariel haben sich dem Bösen verschrieben, schmettern Rooks nieder und stehlen das Kristall-Schwert. Wird es trotzdem noch gelingen die Welt aus den Klauen der Finsternis zu befreien?



▲*Im Tempel von Balina*

Ein Fantasy-Rollenspiel ohne wenn und aber. Passable, etwas einfache Grafik, netter Sound, Automapping und ein gutes Magiesystem. **Arcana** spielt sich gut, ohne jedoch besondere Neuheiten oder andere aufregende Elemente zu enthalten. Allein, für's SuperNES gibt es noch nicht all zu viele Rollenspiele, so daß Freunde des Genres hier gut aufgehoben sind. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Der grinsende Cheeseburger

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

System: **Game Gear**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Flying Edge**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

Muskeln, Männerschweiß und grelle Scheinwerfer, die gnadenlos jede Bewegung der beiden Kontrahenten im Ring ausleuchten. Klar, es geht ums Boxen. Für das Game Gear ist jetzt nämlich **George Foremans KO Boxing** von **Flying Edge** herausgekommen.

Für Euch tritt der legendäre George Foreman an. Und im Lotto hat Georgie das Attribut legendär nicht gewonnen. Von seinen 75 Kämpfen in den vergangenen 17 Jahren hat er nur drei verloren. Den Großteil seiner Gegner schickte er so hart auf die Bretter, daß sie vom Ringrichter ausgezählt wurden. Seine 113 Kilo Lebendgewicht erhält er sich durch Unmengen von Cheeseburgern. Also: Legendär in allen Lebenslagen.

Nun liegt es an Euch, den Fleischberg zum Weltmeister zu machen. Dazu gibt es die für Kampfsportspiele mittlerweile üblichen Steuerfunktionen und einen Superpunch. Jeder der drei Kämpfe bis zum Titel ist auf zehn Runden angesetzt. Wer jetzt aber glaubt, auf dem Mini-Bildschirm groß mit Taktik arbeiten zu können, der hat sich geschnitten, denn es darf gebolzt werden.

Georgie liefert ▼ *Hackfleisch*



Solltet Ihr Euch so zum Sieger des Fights geknüppelt haben, bekommt ihr Skillpoints, die ihr auf Georges Eigenschaften draufschlagen könnt. Große Stimmung kann bei GFKOB trotzdem nicht aufkommen. Dazu ist das Spielprinzip einfach zu abgegriffen. Für Fans und für die, die ihrem Game-Gear-Kumpel eins per Gear to Gear-Kabel überbraten wollen, könnte sich eine Anschaffung lohnen. Der Rest sollte auf bessere Produkte des Genres zurückgreifen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

PINGUINE

PARODIUS

System: **SuperNES**, geplant für: –, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Konami, Japan**, Muster von: **Hersteller**, Bemerkung: Japanimport, wird nicht vor Oktober offiziell in Deutschland erscheinen.

Wenn bei einer Weltraum-Ballerei Aliens nicht mehr Aliens sondern Pinguine, und Raumgleiter nicht mehr Raumgleiter sondern Tintenfische sind, dann kann es sich eigentlich nur um PARODIUS handeln. Im vierten Teil der NEMESIS-Reihe ist nämlich alles ganz, ganz anders, als man es kennt...

Davon können sich nun auch endlich alle SuperNES-Spieler überzeugen, die fast eineinhalb Jahre mit Neid auf alle Game Boy- und seit einigen Monaten auch auf alle PC Engine-Besitzer schauen mußten. Für alle, die es noch nicht wissen, sei es hier nochmals erwähnt: *Parodius* stellt eine köstliche Parodie zu den drei **Nemesis**-Vorgängern dar, die noch heute zu den beliebtesten und bekanntesten Shoot-'em-Ups gehören.

Niedliche, durch die Gegend watschelnde Pinguine, die auf Glatteis ausrutschen, herumfliegende Küken, Katzenschiffe, Adler mit Hut und vielerlei Aliens der anderen Art bestimmen das Bild bei Parodius. Fiese, düstere Aliens gibt es nicht. So könnte man *Konamis* Machwerk beinahe schon als ideales 'Kinderfreundliches Shoot-'em-Up' bezeichnen. Schlichtweg ein Ohrenschmaus ist der Sound. Die Programmierer nahmen sich so manchem klassischen Stück an und modifizierten es. Herausgekommen sind abgefahrene, total witzig klingende Sounds, die vorzüglich zum Drumherum passen. Die SuperNES-Fassung verfügt übrigens über etliche Kompositionen mehr als die des 'Kekskastens' und bietet zudem noch Sprachausgabe.

Parodius fürs SuperNES ist kaum von der Automaten-Version zu unterscheiden. Die Programmierer schafften es, beinahe alles originalgetreu zu konvertieren. So nimmt der Spieler unter anderem erfreut zur Kenntnis, daß das Gerät kaum ins Stocken gerät, wenn sich viele Sprites auf dem Screen tummeln. Etwas, das der Automat nicht hatte, gibt's allerdings auch: eine Art Endloslevel - als Zugabe quasi. Außerdem können sieben Schwierigkeitsstufen angewählt und die Zahl der übrigen Leben bei Spielbeginn von null bis neun eingestellt werden.



▲ **Papagei mit Bauchweh**

Negativ zu erwähnen wäre eigentlich nur, daß die Endgegner verhältnismäßig schnell zu besiegen sind. Sich dorthin vorzuarbeiten ist wesentlich schwieriger. Außerdem wirken manche Hintergrundgrafiken und große Sprites etwas lieblos 'gefärbt', sprich: Man nutzte nur wenige Farben. Nichtsdestotrotz: Wenn Ihr nicht gerade beim Anblick eines zerplatzenden Pinguins in Tränen ausbrecht und Ballerspielen à la carte ohnehin überdrüssig seid, dann führt kein Weg an diesem Bestseller vorbei.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



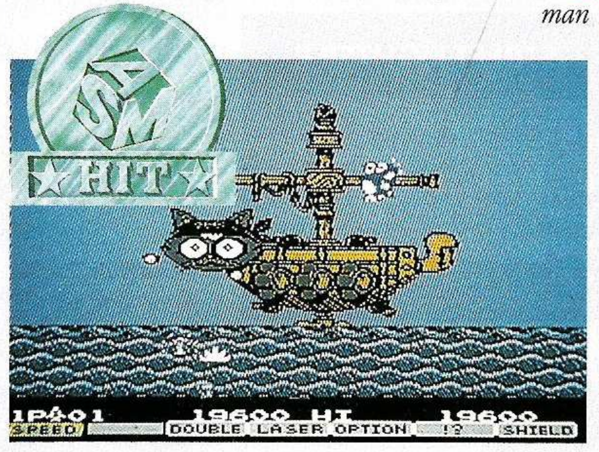
▲ **Da kommt Freude auf...**

KONVERTIERUNG PARODIUS (NES)

Test in: ASM 6/91, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Palcom/Konami, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt

Die Umsetzung ist hervorragend gelungen, außer einigen unwichtigen Flugsequenzen wurde der Spielablauf unverändert übernommen, und die technische Qualität ist hervorragend. Zwar flimmern die Sprites etwas, daran gewöhnt man sich aber schnell. Die Endgegner sind so, wie sie sein sollen: groß, bunt, animiert - und vor allem sind wirklich alle da. Und der Sound? Etwas Besseres hat man auf dem NES noch nicht gehört. Da gibt es nur eines: Zugreifen!

man



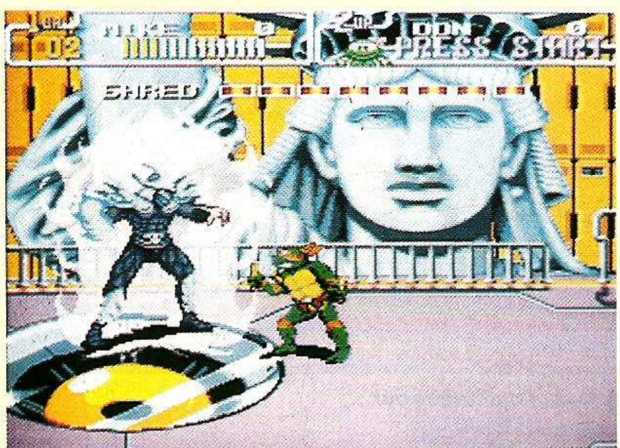
▲ **Ist die Katze gesund, freut sich der Mensch...**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Schildkröten-Eintopf



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV - TURTLES IN TIME

System: **SuperNES** , geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Konami, Japan**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt 50**.

Allein die Idee, vier mutierte Schildkröten auf Verbrecherfang in New York zu schicken, ist schon grell. Aber was unseren Ninja-tauglichen Grünlingen in ihrem vierten Abenteuer blüht, sprengt alle Dimensionen: Die Freiheitsstatue ist geklaut worden! Und wer anders als der immerböse Shredder könnte wohl dies getan haben? So begeben sich die Turtles auf die Jagd; eine Jagd durch zehn verschiedene Zeitzonen, in denen sich Shredder zu verstecken sucht.

Zu jeder dieser Zeitzonen, sprich Levels, bietet **Konami** das passende Outfit. Von der Steinzeit-Steppe bis zum Hyper-High-Tech-Look reicht die Bandbreite. Die Turtles begegnen aber nicht nur den zeitgemäßen Gefahren, sondern stoßen vor allem auf die gruftigen Kuttenjungs von Shredder. Noch mehr Probleme verursachen die Endgegner und die vielen Überraschungen, die die Programmierer nicht ohne Humor eingebaut haben.

Doch weder die Gags, noch die zusätzlichen Spielmodi (Zeitspiel und Kröten-Zweikampf) können darüber hinwegtäuschen, daß aus dem Konzept die Luft entweicht. Prügelei im Ninja-Look hatten wir einfach schon zu oft, und beim Anblick der Turtles werde ich auch schon ein wenig grün im Gesicht. Prügel- und Turtle-Fans können sich aber das Game getrost unter den Nagel reißen, denn schließlich ist dieser hektische Schildkröten-Eintopf gut zubereitet. ■

msu

▲ *Ein Super-Shredder!*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Schlägertypen

STREET FIGHTER II

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 200 (!) Mark**, Hersteller: **Capcom**, Muster von: **Fandango, 8950 Kaufbeuren**.

Nun schlägt die **Street Fighter II**-Welle aus den Staaten also auch in die europäischen Haushalte. Also mal ehrlich, so ein Hit ist das Game nun auch nicht. Aber die Kiddies rennen in die Läden und kaufen wie die Wahnsinnigen ein SuperNES, nur um das Game zu spielen.

Letztendlich geht es einzig und allein darum, auf der Welt herumzureisen und anderen Leuten die Nasen einzudrücken. Da nützt es dem Gameplay auch nichts, wenn es einen ganzen Haufen altbekannter und ein paar wenige neue Schlagvarianten gibt. Klar, ein Haudraufspiel macht ordentlich Spaß, aber da gibt es eine ganze Reihe anderer Spiele, die "a"tens wesentlich abwechslungsreicher in Sachen Gegner und "b"tens um einiges günstiger sind. Denn mit SFII hat **Capcom** vor allem eine neue Runde in Sachen Konsolen-Preise eingeläutet.

So, und nun zu den erfreulichen Dingen: Die Grafikmöglichkeiten sind durchweg ausgenutzt, und auch bei der Farbauswahl hat man sich nicht mit Mittelmaß zufriedengegeben. Ähnlich sieht es auch beim Sound aus. Der ist mit einer ganzen Reihe sehr gut gelungener FX-AARRGHS und -UFFFS bestückt worden. Eine ganze Latte von Schwierigkeitsgraden macht das Game für Anfänger und Cracks bestens spielbar. Zudem werden die Treffer fair und sauber gezählt, was nicht bei allen Prügelgames der Fall ist. Nur ob die Motivation bei lediglich 12 verschiedenen Gegnern lange erhalten bleibt, stelle ich an dieser Stelle dezent in Frage. Die einzige Motivation, mehr als nur alle Gegner im Pappnasen-Schwierigkeitsgrad einmal am Boden zu sehen, dürfte die Schlußsequenz sein, die erst ab Stufe drei abläuft. Fans werden begeistert sein, Unentschlossene sollten sich für'n Hunni ein anderes Prügelgame kaufen und den Rest verfeiern. ■

cus

"Gut Holz"!, kann man da ▼ nur sagen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Kampfkarnickel

BUCKY O'HARE

System: **NES**, geplant für: **Super NES**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Konami, Japan**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt a.M. 50**

Trickfilmspaß aus den USA: Bucky O'Hare heißt das seltsame Kaninchen aus dem Weltraum, das mit seinen Freunden dem "Battletoad-Empire" trotzt.

Bucky ist schon was Besonderes: Er trägt nämlich einen Raumanzug, kann mit der Laserknarre umgehen und sogar reden! Als intergalaktisches Kampfkarnickel ist er im Auftrag von **Konami** unterwegs, um neue Welten zu erkunden, neues Leben zu entdeck - hey! Kein Enterprise-Gesabber, bitte! Also: Bucky muß vier Planeten erkunden, wobei er sich die Reihenfolge aussuchen kann. Jeder Planet ist nochmals in acht Spielstufen unterteilt - am Ende wartet dann jeweils der große, fiese Planetenwächter.

Bucky O'Hare ist ein rasantes Spiel. Die Hüpf- und Lauf-Animation ist unglaublich schnell, der Schwierigkeitsgrad hoch. Bucky trifft nämlich nicht nur auf die üblichen Alien-Monster, sondern muß vor allem mit den Tücken der Natur kämpfen. Sprungeinlagen auf staffettenartig vorbeirasenden Raumschiffen oder Meteoriten sind völlig normal; überraschende Lavaeruptionen knabbern an der Enrgieleiste. Und wer es sogar schafft, den Höhlenabstieg trotz den von links und rechts hereinbrechenden Wasserfällen auf Anhieb zu überleben, darf sich als Spielecrack krönen lassen. Grafik und Sound passen sich in dieses sonderbare Geschehen ein. Wenn das Spiel zudem eine Spur weniger hektisch wäre, hätten auch Anfänger ihre Freude daran! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



Kampfkarnickel Bucky O'Hare auf der Suche nach neuen Welten – intergalaktischer Jump'n'Run-Spaß

Unter fremder Sonne

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 Mark**, Hersteller: **HAL**, Muster von: **Flashpoint, 2360 Bad Segeberg**.

18 lange Monate schon prügeln sich die Truppen des Herzogs mit den bösen Goblins herum, als plötzlich der Himmel dunkel wird und sich ein Gewitter ungeahnten Ausmaßes anbahnt. Blitze zucken, und ein orkanartiger Wind peitscht den Regen vor sich her. Es ist, als sei das Ende der Welt gekommen.

Als sich der Himmel wieder klärt, sehen sich die Männer einer neuen Welt gegenüber. Statt im heimatlichen Herzogtum, steht die Burg nun in einem Talkessel, der von einer schier unüberwindlich anmutenden Bergkette umgeben ist.

Der Bedrohung durch die Goblins ist man zwar entgangen, statt dessen stehen die Krieger jetzt jedoch wilden Halbmenschen, Drachen, Höhlenbären und Dinosauriern gegenüber.



▲ *Ein ganzes Tal voll böser Biester*

Ihr dürft nun vier selbstkreierte Helden auf die Suche nach Verbündeten schicken und mit der Aufgabe betrauen, in Erfahrung zu bringen, was eigentlich passiert ist. Ihr steuert die Kameraden durch ein schräg von oben dargestelltes Gelände und bedient deren Aktionen über Menüs. Höhlen und Verliese werden in 3-D dargestellt und dank Automapping verliert man nicht so schnell die Orientierung.

Euch erwartet ein Rollenspiel in bester Dungeons&Dragons-Manier, voller Monster, Magie, spannender Abenteuer und kniffeliger, aber nicht zu schwerer Rätsel. Viel Rollenspielspaß für lange Abende. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Elf-Kampf

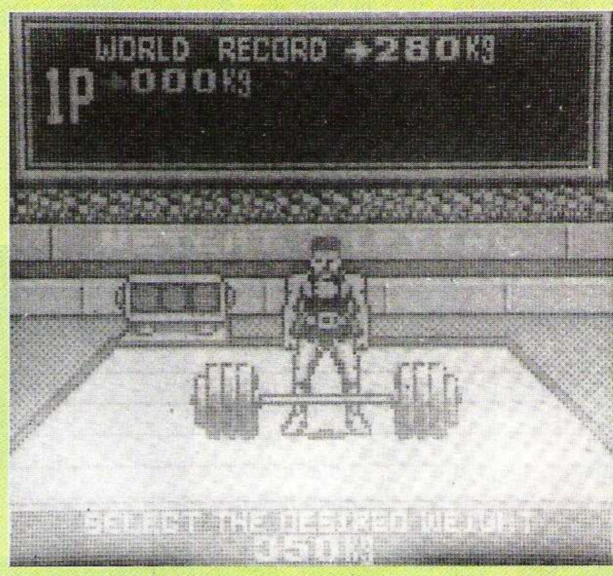
TRACK AND FIELD

System: **Game Boy**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Konami**, Muster von: **Hersteller**.

Das Warten auf ein vernünftiges Sportspiel für den Game Boy ist nun endlich vorbei. Mit **Track and Field** hat **Konami** den Forderungen der Fans entsprochen. Elf Leichtathletikdisziplinen stehen auf dem Programm. Und dabei geht es ausnahmsweise nicht wie beim Automatenspiel um Qualifikation, sondern um Punkte - eben wie in jedem normalen Wettkampf.

Die Disziplinen sind sorgfältig ausgewählt, so daß es keine Mutationen wie zum Beispiel die Krampfmacher 400- und 1000-Meter-Lauf gibt. Die längsten Feuerknopftrommelfeuer sind beim 110-Meter-Hürdenlauf und beim Gewichtheben zu bewältigen.

Ansonsten hält es sich damit in Grenzen. Als weitere Disziplinen gibt es den klassischen 100-Meter-Sprint, Bogenschießen, Weit-, Stabhoch-, und Dreisprung, Schwimmen, Speer-, Diskus-, und Hammerwurf.



▲ *Schneller, höher, weiter...*

Echte Motivation

Für Motivation ist gesorgt, weil die Zeiten und Weiten nicht per Zufall gesteuert sind, sondern ehrlich berechnet werden. Auch der wenige Sound geht in Ordnung und beginnt nicht beim dritten Spiel zu nerven.

Fazit: endlich mal ein Game-Boy-Spiel, das nicht gleich in die Ecke fliegt, wenn man es ein paar Mal gespielt hat. Die Umsetzung für die winzige Maschine bringt den Klassiker zu neuem Ruhm. Die Stiftung Doping-Test zu Track and Field: "Empfehlenswert". ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Ausgebremst

THE SPIRIT OF F1

System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Palcom**, Muster von: **Konami, 6000 Frankfurt 50**.

Eigentlich sieht **The Spirit of F1** auf den ersten Blick ganz vielversprechend aus: Gestartet werden darf in drei Klassen, nämlich Formel 3, Formel 3000 und Formel 1.

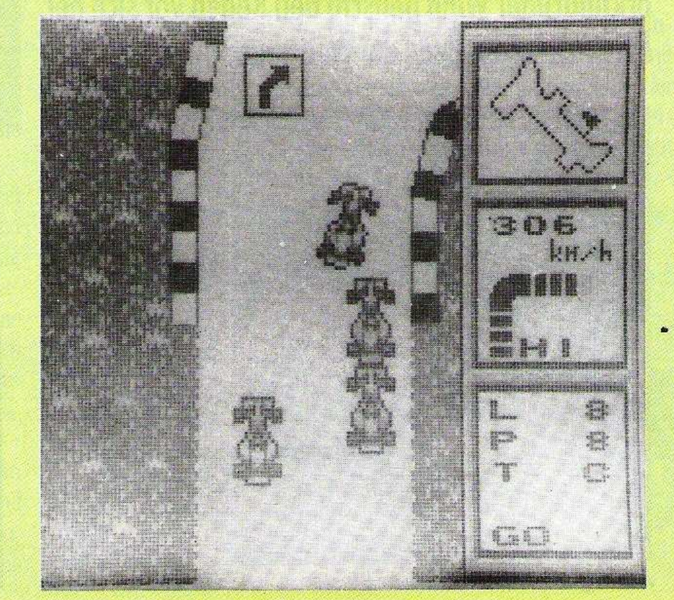
Drei Modi stehen in jeder Klasse zur Auswahl: freies Training, Einzelrennen oder ein Komplettdurchlauf. Auch die Wahl des Teams gestaltet sich noch ganz ansprechend, entweder fährt man mit den beiden vorgefertigten Teams für Anfänger und Profis, oder man stellt sich sein eigenes Team zusammen. Hier können dann die Eigenschaften des Fahrzeugs (Spoiler, Motor, Reifen, Getriebe) nach eigenen Wünschen eingestellt werden. Danach geht es auf die Strecke - und mit dem Spielspaß rapide bergab...

Gegen die Vogelperspektive ist an sich nichts einzuwenden, allerdings scrollt die ganze Strecke überwiegend diagonal oder von oben nach unten und macht von Zeit zu Zeit mal einen mehr oder weniger starken Knick. Nicht unbedingt die realistischste Perspektive, aber das ist nicht weiter tragisch, verhält sich doch das Fahrzeug auch nicht unbedingt realistisch: Bremsen besitzt es keine, wer zu schnell ist, nimmt eben einfach den Fuß vom Gas, schaltet runter oder benutzt Grünstreifen oder Leitplanke als Bremse. Den Rest der Zeit verbringt man mit dem Versuch, das Fahrzeug auf der Strecke zu halten, was durch die miese Steuerung zu einer wahren Herausforderung wird. (Außer in den beiden kleinen Klassen - dort kämpft man eher gegen den Schlaf.) Eventuell vorhandene Gegner können ganz einfach "überfahren" werden, eine Kollisionsabfrage gibt es an dieser Stelle nicht.

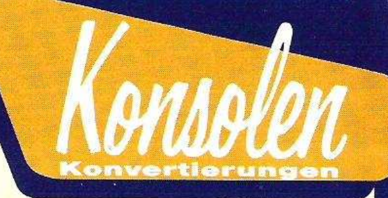
Und wofür die ganze Hektik? Diese Frage bleibt unbeantwortet. ■

man

▼ *Radau in grau*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	4
»MANGELHAFT«	



KONVERTIERUNG LEMMINGS (Mega Drive)

Test in: ASM 4/91, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sega/Psygnosis, Muster von: Hersteller.

Oh, no! Jetzt treiben die Lemminge auch auf dem Mega Drive ihr Unwesen. Das Spielprinzip wurde nahezu unverändert vom Amiga übernommen. Alles dreht sich um kleine, grünhaarige Lemminge, die sich auf ihrer Wanderschaft wohl etwas verlaufen haben. Ihr müßt nun diesen Tierchen helfen, heil den Ausgang zu erreichen. Der Weg dorthin ist allerdings lang und steinig, da zahllose Abgründe und Fallen lauern. Leider sind diese Geschöpfe nicht sonderlich intelligent und rennen bisweilen blindlings in ihr Verderben. Dennoch sind unsere Lemminge den Gefahren nicht schutzlos ausgeliefert, da sie auf Euren Befehl bestimmte Fähigkeiten entwickeln. Diese Spezial-Lemminge können dann klettern, graben und sogar Brücken bauen.

Die Umsetzung auf die Konsole ist überraschend gut gelungen. Auch auf dem Mega Drive sind die Animationen und Hintergrundgrafiken recht ansehnlich. Zudem verfügt diese Version über satte 200 Level. Ein kleines Meisterwerk ist die Steuerung. Pessimisten, die glauben, daß Lemmings ohne Maus nicht spielbar sei, sollten sich das Game mal ansehen. Ich vermisse das digitale Nagetier nicht. Zum Schluß noch ein wenig Kritik: Soundmäßig ist auf dem Sega nicht viel los. Die Musik und die Digi-Effekte klangen auf dem Amiga einfach besser. Aber diese Mängel können nichts daran ändern, daß Lemmings auch auf dem Mega Drive wie eine Bombe einschlagen wird. Let's go!

mkl



▲ ***Dumm, hilflos, aber süß: Die Lemminge***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

KONVERTIERUNG AYRTON SENNAS SUPER MONACO GPII (Mega Drive)

Test in: ASM 9/92, Hersteller: Sega, empf. VK-Preis: 120 Mark, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jau! Endlich einmal ein 16-Bitter-Rennspiel, das so rasant wie die Realität ist. Die Mega-Drive-Version von Ayrton Senna's Super Monaco GP II hat mit dem Master-System-Game gleichen Namens soviel gemeinsam, wie ein Ferrari Testarossa mit Martins schwarzem Seat (siehe Insider ASM 8/92).

Kommen wir erstmal zum Herausragenden: Die Geschwindigkeit. ASSMGPII ist wohl das zur Zeit schnellste Konsolen-Game, das sich die Formel 1 auf die Fahnen geschrieben hat. Bis man zum Beispiel merkt, daß da eine Schikane kommt, liegt sie auch schon einen halben Kilometer hinter einem. Die Kurse sind fast mit den Originalen identisch - einschließlich der Hintergründe (Wolkenkratzer, Wald, Tribünen).

Beim Sound hat man für so ein gutes Gameplay zwar ein wenig geschludert, aber es reicht immer noch aus, um die Lautstärke ein wenig über das Familie-und-Nachbarn-sind-extrem-genervt-Niveau zu heben.



▲ Rasante Grafik: Ein toller Rennspaß

Menüs sind reichlich vorhanden. Von der kompletten Tournee bis zum Rivalen-Rennen von Phoenix bis Adelaide, von Sonnenschein bis Regen, von Automatic bis Sieben-Gang-Schaltgetriebe, von bis von bis von bis. . .(einfach zuviel). Zudem sind Kollisionsabfrage und Steuerung fantastisch präzise.

Für Rennfans dürfte es eigentlich nur zwei Nachteile geben: Zum einen sind nur 16 Fahrer am Start, und zum anderen fehlen die Abstimmungsmöglichkeiten (Getriebe, Spoiler, Reifen).

Leute, Arcade-Action vom Feinsten, selbst wenn davon eine Mange vom Vorgänger so gut wie unmodifiziert übernommen worden ist. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG DYNABLASTER (NES)

Test in: ASM 12/90, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Hudson Soft, Japan, Muster von: Hudson Soft, 2000 Hamburg.

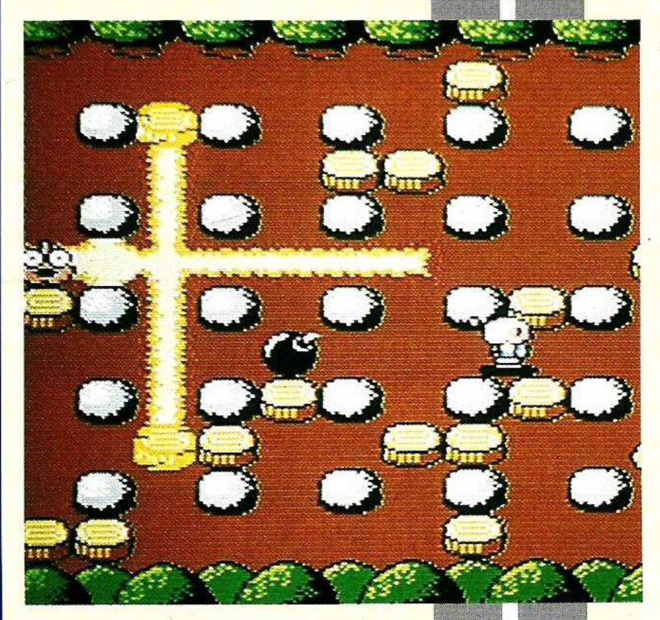
Langhaarige Bombenleger sind out, kleinwüchsige "Bombermen" mit Motorradhelmen sind in! Die schwarzhumorige Spielidee von Hudson Soft sorgte bereits vor zwei Jahren für Furore, als sich die halbe Redaktion vor der PC-Engine versammelte und sich dort gegenseitig in die Luft sprengte. Wirklich ein Heidenspaß:

Jeder Bomberman kann auf dem mit Mauern durchsetzten Spielfeld Bomben legen, die nach kurzer Zeit explodieren und ihre todbringenden Feuerstöße durch die Gänge schicken.

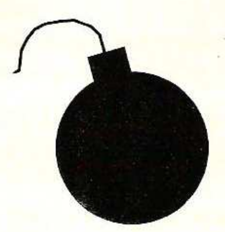
Aufgemotzt mit einigen Extras, die die Bombenintervalle verkürzen, den Feuerstoß vergrößern oder sogar Fernzünder ermöglichen, war das Game eine Gaudi ohne Ende. In der erweiterten Version, die nun für das NES umgesetzt wurde, ist auch ein Einzelspiel in 48 Levels möglich. Der Bomberman muß hierbei alle Gegner vernichten und dann das Ausgangstürchen freisprengen.

Spaßiger ist das Game aber immer noch im Zwei- oder gar Drei-Spieler-Modus (leider nicht mehr zu viert!), denn hier geht's richtg destruktiv zur Sache. Da lacht das Herz, wenn man zu zweit den dritten Mitspieler zwischen zwei Bomben eingeklemmt hat - und peng! In solchen Momenten fällt nicht einmal die blutleere Grafik unangenehm auf. ■

msu



▲ Dynablaster – oder wie ich lernte die Bombe zu lieben



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

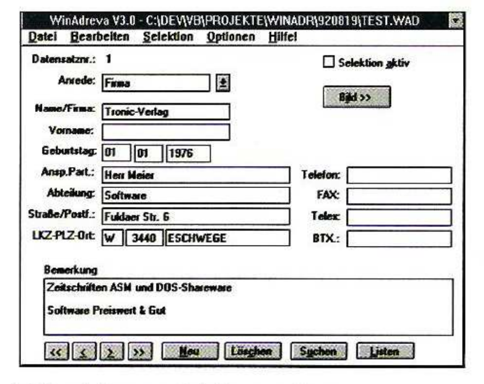
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Große Software

zum kleinen Preis!

Die Win-komplett-Serie aus dem Hause TRONIC bietet Ihnen sechs ausgewählte Verwaltungsprogramme zu dem sagenhaften Preis von je





WinAdreva 3.0 komplett

Die Adressenverwaltung, die das Angenehme mit dem Nützlichen verbindet.

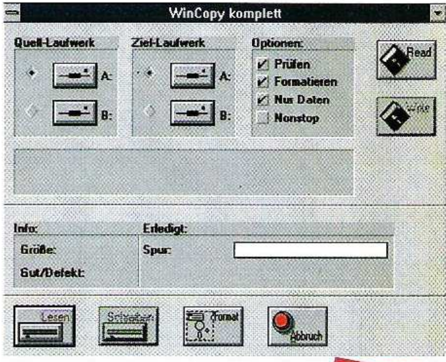
- Datenimport und -export
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- dBase*-kompatible Datenbank



WinVideo komplett

Die grafische Videoverwaltung, die Ihnen zeigt, was in ihr steckt.

- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck nach Datensätzen und Kategorien
- Grafikeinbindung mit geeigneten Eingabegeräten



WinCopy komplett

neu!

Das Kopierprogramm, das schnell und einfach Disketten kopiert und formatiert.

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



WinPhila komplett

Die grafische Briefmarkensammlung, erstellt von einem passionierten Briefmarkensammler.

- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)

WinArtikel komplett

Die grafische Literaturverwaltung, die schnell findet, was Sie suchen.

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., bei Zeitschriften: Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

WinHaushalt komplett

Die private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatenverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich

Die Win-komplett-Serie

Die Win-komplett-Produkte laufen auf jedem PC/AT mit Windows 3.x

*dBase ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ashton Tate Corp.



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

SOFORT BESTELLEN

Hiermit bestelle ich:

- ○ WinAdreva 3.0 komplett
- ○ WinVideo komplett
- ○ WinCopy komplett
- ○ WinPhila komplett
- ○ WinArtikel komplett
- ○ WinHaushalt komplett

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

10/92

Ich zahle

○ per Nachnahme ○ per Verrechnungsscheck

Unabhängig von der bestellten Anzahl der Produkte berechnen wir für Porto und Verpackung DM 4.- (Inland) bzw. DM 6.-(Ausland)

Bitte einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege



Hallo Freaks! Die nacholympischen Wehen setzen ein: Seibu hat das olympische Fußballturnier zum TV-Spiel gemacht. Ob dieses Game aber je das Licht einer Konsole erblicken wird, ist zweifelhaft. Größere Chancen hat da schon Konamis Bucky O'Hare, der sicher seinen Weg zum Super NES finden wird. Und natürlich das neueste Ballerspiel von SNK, ist es doch ein Neo-Geo-Modul. Bei der Qualität der neuen Konsolen ist es ja auch kein Wunder, daß die Umsetzungen nicht mehr lange auf sich warten lassen, sind die Konsolen doch fast schon automatenkompatibel. Also denn, auf ins Spielvergnügen!

So ganz stimmt diese Behauptung natürlich nicht. Schließlich gibt es eine Fülle von aufwendigen, hydraulisch gesteuerten Komplettgeräten, deren Technik bislang einzigartig ist. Bei einem Spiel wie **Olympic Soccer 92** mußte der Hersteller **Seibu** aber nur eine Platine in der Größe eines normalen PC-Motherboards basteln. Dafür kann das Teil aber eine ganze Menge: Bis zu vier Spieler tummeln sich auf dem Platz, um die Olympiamannschaft ihrer Wahl ins Finale zu führen. Die Wahl ist aber eigentlich keine, denn nur die deutsche Mannschaft beherrscht Angriff und Verteidigung perfekt. Spektakuläre Fallrückzieher und Lattenschüsse sind da dank dem Powermeter keine Seltenheit. Von Amateuren a là Olympia keine Spur. Warum auch? Größte Gemeinsamkeit mit dem realen Background hat eh nur der Titel. Ansonsten ist dieses Game einfach spaßig und unterhaltsam. Der Zweck heiligt eben die Mittel!

▲ *Olympiareifer Fußball von Seibu*

Ein nervenaufreibendes Baller-Konzentrat aus *R-Type* und *Turrican* bringt



▲ Bucky O'Hare im Autoscooter

SNK auf den Markt. **Andro Dunos** ist der Titel des horizontalen Non-Stop-Ballerspiels. Das Leben im Weltenraum ist halt hart, besonders dann, wenn man mit einem Schiff gegen tausend andere kämpft.

Der Baller-Klon

Nur das Aufsammeln der Power-Ups macht die Waffen größer und mächtiger. Dazu noch die vier Special-Features zum Großreinemachen auf dem Screen, und schon könnte ein Level geschafft sein. Die Feinde präsentieren sich in enormen Größen: Mal drehend, mal in Wellen, aber immer verdammt gefährlich. Hinzu kommen auch noch die Festungen, die in den Höhlen vernichtendes Höllenfeuer produzieren. Neuerungen im Spielablauf: Fehlanzeige. Andro Dunos ist eben nicht mehr und nicht weniger als ein gut durchgestyltes, Reflexe forderndes Ballerspiel im klassischen Weltraum-Look. Für Fans!

Das Kampfkarnickel

Weltraumspaß ganz anders bringt **Konami** auf den Schirm. **Bucky O`Hare** heißt das laserbewehrte Kampfkarnickel aus dem All, daß mit seinen drei Freunden (also bis zu drei Mitspielern) dem Toad-Empire trotzt. Soviel zu den Gemeinsamkeiten mit der NES-Fassung. Denn statt der niedlichen Kaninchen-Hüpferei muß Bucky jetzt heftigst ballern. Acht Levels muß seine Crew gegen die Toads durchstehen, unterbrochen nur von Trickfilmsequenzen mit Sprachausgabe, die die Story weiterspinnen. Sehenswert! Ansonsten geht es gut ab. Drei Waffen stehen pro Charakter zur Wahl, um die Toads ins Jenseits zu schicken und ihre Fallen auszuschalten. Bei Konami heißt das: Cartoon-Grafiken vom Feinsten, verschwenderisch große Figuren und gar gigantische Raumschiffe im Super-Soft-Scrolling. Gute Reflexe und Geschicklichkeit sind gleichermaßen gefragt, um in den Genuß all dieser Augenweiden zu kommen. Und ein paar Fünfer müssen es schon sein, soll das Spektakel bis zum Ende ausgekostet werden. Dennoch: Da ist kein Heiermann verschwendet! ■



Die Battletoads sind ▼ fies drauf



▲ Ekliges bei Andro Dunos

Gesammelte Werke ASM 10/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
3-D-Mania	08/92	109	Preview
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation
A 320 Airbus	08/92	117	Konv.
A 320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie
A.G.E.	06/92	38	Action
A.T.A.C.	09/92	102	Preview
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Air Bucks	08/92	110	Preview
Air Bucks	09/92	104	Simulation
Alcatraz	06/92	39	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.
Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Aquaventura	09/92	23	Action
Arcade Smash Hits (SM)	09/92	131	Action
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MG)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (AL)	02/92	121	Sport
Ayrton Senna`s S.M.GPII (SM)	09/92	132	Simulation
Baby Jo	01/92	76	Action
Bambuzle	09/92	96	Strategie
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Bargon Attack	07/92	64	Adventure
Batman 2	08/92	150	Action
Batman Returns (AL)	09/92	128	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
BC KID	09/92	18	Preview
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice	06/92	42	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bravo Romeo Delta	09/92	114	Flop
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
Bulls vs. Lakers (MD)	09/92	129	Sport
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action
California Games	07/92	99	Oldie
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview
Carrier Strike	08/92	104	Strategie
Casino (AL)	07/92	124	Strategie
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Catch' Em	07/92	35	Action
Cells - The Game of Life	08/92	110	Preview
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'N Dale - Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Chuck Rock (MD)	09/92	137	Konv.
Chuck Rock II	08/92	22	Preview
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
Clik-Clak	05/92	30	Action
Clouds Of Xeen	09/92	48	Preview
Clutch Hitter (GG)			
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conflict Korea	08/92	105	Strategie
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation
Cover Girl (C64)	09/92	99	Konv.
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Crazy Cars 3	08/92	25	Action
Creatures 2, Torture Trouble	08/92	49	Action
Crime City	04/92	42	Adventure
Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie
Cruise for a Corpse (ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Curse of Enchantia	08/92	55	Preview
D-Force (SF)	04/92	120	Action
D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Darklands	07/92	65	Preview
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Deliverance	07/92	34	Action
Demon Blue	08/92	46	Action
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Der Patrizier	07/92	109	Strategie
* Desert Strike (MG)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devilish (MG)	07/92	131	Konv.
Devious Design	03/92	50	Action
Die Hard 2	08/92	37	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SF)	05/92	127	Action
Drift	07/92	105	Preview
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* Dune	07/92	6	Adventure
Dylan Dog	08/92	126	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Epic	07/92	32	Action
* Epic (PC)	08/92	21	Konv.
Epic (ST)	08/92	21	Konv.
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Championship 1992	09/92	94	Sport
European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview
European Football Champ	09/92	94	Sport
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exile (MG)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation
* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1-Circus (MG)	04/92	129	Action
Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
Final Four	07/92	101	Sport
* Fire & Ice	05/92	31	Action
Fireteam 2200	09/92	99	Strategie
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Football Kid	07/92	38	Preview
Forbidden Planet	07/92	17	Action
Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
G-Loc	09/92	19	Action
G-LOC (C64)	09/92	19	Konv.
Gateway	06/92	63	Preview
* Gateway	08/92	58	Adventure
Gateway to ... (Amiga)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.
Ghost Battle (ST)	01/92	112	Konv.
Global Conquest	08/92	113	Strategie
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
* Gods (Archimedes)	09/92	15	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Grand Prix Unlimited	09/92	106	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Ball III	08/92	100	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (ST)	05/92	52	Konv.
Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
Hero Quest II	08/92+	54	Preview
Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hexuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hook	09/92	53	Adventure
Hook (GB)	08/92	151	Action
Hostile Breed	07/92	30	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
* Humans	07/92	45	Action
Hunter (ST)	01/92	118	Konv.
Inca	08/92	54	Preview
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* Ishar	07/92	58	Adventure
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
John Barnes European Football	09/92	93	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
KGB	09/92	49	Preview
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MG	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Krusty`s Super Fun House (MD)	09/92	126	Action
Krusty`s Super Fun House (SF)	09/92	126	Konv.
Kungfood (AL)	08/92	146	Action
Kunichan (GG)	06/923	121	Action
Kwix	07/92	110	Strategie
Kyrandia	05/92	38	Preview
L'Empereur	08/92	112	Strategie
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Laser Squad	07/92	107	Preview
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
* Laura Bow II - The Dagger of...	09/92	6	Adventure
Leander (ST)	07/92	42	Konv.
* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure
* Legend	07/92	54	Adventure
Legend of a fantasm... (MG)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
* Lemmings (SF)	06/92	133	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Links Data Disk	08/92	101	Sport
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
Lord Of The Rings (Amiga)	09/92	58	Konv.
Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (ST)	01/92	120	Konv.
Magical Guy (MD)	08/92	147	Action
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microcosm	08/92	17	Preview
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Mig-29 M (ST)	01/92	108	Konv.
Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig-29M (Archi)	03/92	102	Konv.
Might and Magic III (1 MB)	06/92	58	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview
Millemiglia (PC)	03/92	45	Action
Millemiglia (PC)	08/92	16	Konv.
Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.
Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
* Myth	05/92	28	Action
Nail'N Scale (GB)	07/92	129	Action
NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
Nigel Mansell World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Nightshade (NES)	09/92	124	Action
No greater Glory	03/92	42	Startegie
No second Prize	07/92	100	Preview
Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pacific Island (ST)	09/92	97	Konv.
Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Paperboy 2 (SF)	09/92	130	Action
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
* Parasol Stars	07/92	36	Action
Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Pegasus	01/92	40	Action
* Perfect General	06/92	105	Strategie
Personal Organizer	02/92	136	Tool
PGA Tour Golf (SF)	09/92	137	Konv.
Pinball Dreams	04/92	30	Action
* Pinball Jam (AL)	09/92	127	Action
Pit Fighter (SF)	06/92	134	Action
Pit-Fighter (64)	03/92	106	Konv.
Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
* Plan 9 From Outer Space (PC)	09/92	44	Konv.
* Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Playroom	05/92	136	Education
Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
Populous 2 (ST)	05/92	65	Konv.
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Premier	08/92	15	Preview
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Pro Football (SF)	05/92	126	Sport
Project X	08/92	50	Action
Prophecy of the Shadow	08/92	56	Preview
Prophecy Of The Shadow	09/92	47	Adventure
Psyborg	04/923	14	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
R-Type II (ST)	01/92	110	Konv.
Race Drivin'	06/92	36	Action
Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
* Rampart	07/92	104	Strategie
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron	03/92	100	Flop
Regent	07/92	119	Simulation
Risky Woods	08/92	20	Action
Rival Turf (SF)	07/92	125	Action
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop 3 (ST)	06/92	47	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robosport	09/92	100	Strategie
Robosport (Amiga)	09/92	100	Konv.
Robotron 2084 (AL)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C-64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Rome	09/92	51	Preview
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (ST)	02/92	106	Konv.
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
Scrapyard Dog (AL)	02/92	119	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Sensible Soccer	07/92	102	Preview
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.
Shadow World	07/92	59	Preview
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (PC)	09/92	48	Konv.
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simant (Amiga)	07/92	115	Konv.
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
Soccer Mania	09/92	136	Sport
Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Spacemax	05/92	104	Simulation
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
Spike in Transsilvania	08/92	24	Action
Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport
Spot	01/92	72	Strategie
Star Saver (GB)	07/92	128	Action
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie
Steel Empire (MG)	07/92	122	Action
Steel Talons (AL)	09/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
Stone Age	07/92	111	Strategie
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Strike Commander	09/92	14	Preview
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Aleste (SF)	07/92	124	Action
Super Barbarian	08/92	39	Preview
Super Battletank (SF)	09/92	125	Strategie
* Super Contra (SF)	05/92	114	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SF)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.
Super One on One (MG)	07/92	121	Sport
Super Skweek (AL)	07/92	130	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Super Tetris	08/92	112	Strategie
Superski 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Sword of Honour	08/92	48	Action
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Tennis Cup 2	09/92	95	Sport
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* The Addams Family (SF)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Blues Brothers	09/92	137	Konv.
The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview
The Carl Lewis Chal. (Amiga)	09/92	92	Konv.
The Carl Lewis Challenge	09/92	92	Sport
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Legacy	09/92	52	Preview
The Legend Of Xardion (SF)	09/92	130	Action
* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Quest of Agravain	07/92	38	Action
The Rocketeer	08/92	38	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
The Terminator (MD)	09/92	134	Action
The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.
Theatre Of War	09/92	107	Simulation
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thrillas Safari (NES)	08/92	148	Action
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (AL)	06/92	134	Konv.
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Tornado	07/92	114	Preview
Track & Field	05/92	132	Oldie
Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Treasures of the Savage…	06/92	67	Adventure
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turbo Out Run (MG)	07/92	130	Konv.
Turn and Burn	08/92	152	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
U.G.H	06/92	41	Action
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Vikings - Kingd. of England II	09/92	98	Strategie
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Where in Time is… (MG)	07/92	131	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wimbledon (SM)	09/92	132	Sport
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
Winter Camp	09/92	16	Action
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wizkid	08/92	22	Preview
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SF)	05/92	118	Sport
Xenon 2 Megablast (MD)	09/92	138	Konv.
Xenon II (SM)	02/92	129	Action
Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
Yoshi (GB)	09/92	136	Action
Zarch	09/92	88	Oldie
Zool	07/92	47	Preview
1869	07/92	113	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation

Legende:

Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
SM = Sega Master System
SF = Super Famicom / Super NES
GB = Game Boy
GG = Game Gear
AL = Atari AL
EN = PC Engine



Cool Croc Twins (Entertainment International, ASM 8/92)
Die richtige Antwort mußte lauten: Nein.

1.-10. Preis (Das "Cool Croc" Outfit)
Cristian Rothaug, D-6730 Neustadt/Wstr
Jürgen Schrampf, A-3770 Ybbs/Donau
Antje Fräter, D-2307 Strande
Kevin Werdelmann, D-4630 Bochum 1
Matthias Vogt, D-6900 Heidelberg
Markus Welte, D-7600 Offenburg
Benjamin Kuretschka, D-7034 Gärtringen
Marcus v. d. Linden, D-4200 Oberhausen
Bernd Storzer, D-6700 Ludwigshafen 27
Norbert Neumann, D-5200 Siegburg

11.-30. Preis (Je einmal das "Cool Croc Twin" Game)
Klaus Leiner, D-6660 Zweibrücken
Matthies Schalk, D-3008-Garbsen 9
Mark Rychter, D-7850-Lörrach
Matthias Wohlgemuth, CH-8633 Wolfhausen
Dirk Schneider, D-6470 Büdingen
Christian Koch, D-6680 Neunkirchen
Frank Lütjeharms, D-3440 Eschwege
Nando Rohner-Hungerbühler, CH-4058 Basel
Roman Blasser, D-8901 Gablingen
Jürg Hober, CH-8756 Mittlödi
Oliver Schmitt, D-6633 Wadgassen
Marcus Rohnen, D-4060 Vieren 12
Heiko Kursawe, D-4806 Werther
Sascha Bonkel, D-6100 Darmstadt 12
Marc Rene Wawrin, D-6901 Lampenhain
Ulrich von Ehrenberg, CH-4132 Multenz
Norbert Linz, D-8500 Nürnberg 20
Wolfgang M. Beschorner, D-3558 Frankenberg/Eder
Matthias Becker, D-2000 Hamburg 74
Marc Blasig, D-8060 Dachau

Flughafen Live (Impressions, ASM 8/92)
Die richtige Antwort mußte lauten: 100 000 Dollar

1. Preis (Besichtigung der Frankfurter Flughafens)
M. Oeßwein, D-8200 Rosenheim

2.-10. Preis (Je einmal das Spiel Air Bucks)
Matthias Schielke, D-3000 Hannover 1
Edward Gisch, A-7141 Podersdorf
Dirk Sperber, D-2121 Lüdershausen
Markus Telzerow, D-5800 Hagen 1
Holger Hilbig, D-6395 Weilrod 8
Rene Woldtmann, D-2520 Rostock 22
Thorsten Redeker, O-4400 Münster 47
Rene Kukawka, O-1919 Kyritz
Rolf Spycer, CH-3097 Liebefeld

The perfect General ASM Special 16 & ASM 7/92 (Ubi Soft Wettbewerb)
Die richtige Antwort lautete: "Perfect General"

1. Preis (ein Wochenende für zwei Personen in Euro Disney):
Joachim König, D-4420 Coesfeld

2. Preis (einen Gameboy):
Matthias Wagner, D-1000 Berlin 28

3. Preis (ein Spielepaket von Ubi Soft):
Bernd Junkersfeld, D-5200 Siegburg

4.-20. Preis (je ein Spiel von Ubi Soft):
Burkhard Bublitz, D-2400 Lübeck 1,
Daniel Wolf, D-6492 Sinntal 1,
Albert Birkicht, Postfach 1500, D-5300 Bonn 1,
Markus Kurth, D-1000 Berlin 42,
Henning Melfi, D-3255 Hülsede
Peter Schonlau, D-4790 Paderborn
Karsten Lindenmaŕr, D-6270 Idstein 2
Patrick Schleebecker, D-6108 Weiterstadt
Timo Klages, D-3450 Holzminden
Marco Gersemsky, D-5900 Siegen
Fabian Mätzing, D-1000 Berlin 20
B. Behnsch, D-4100 Duisburg 18
Helmut Krasenbrink, D-4400 Münster
Judith Westerhoff, D-6140 Bensheim 8
Reiner Gegenfurter, D-8351 Mariaposching
Stefan Wegmann, CH-8706 Meilen
Robert Jung, D-8898 Schrobenhausen





Inserentenverzeichnis

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (03) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (040) 339926.
KONSOLE MIO, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (040) 7228849.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

. . . in der 11·92

BYE & BUY

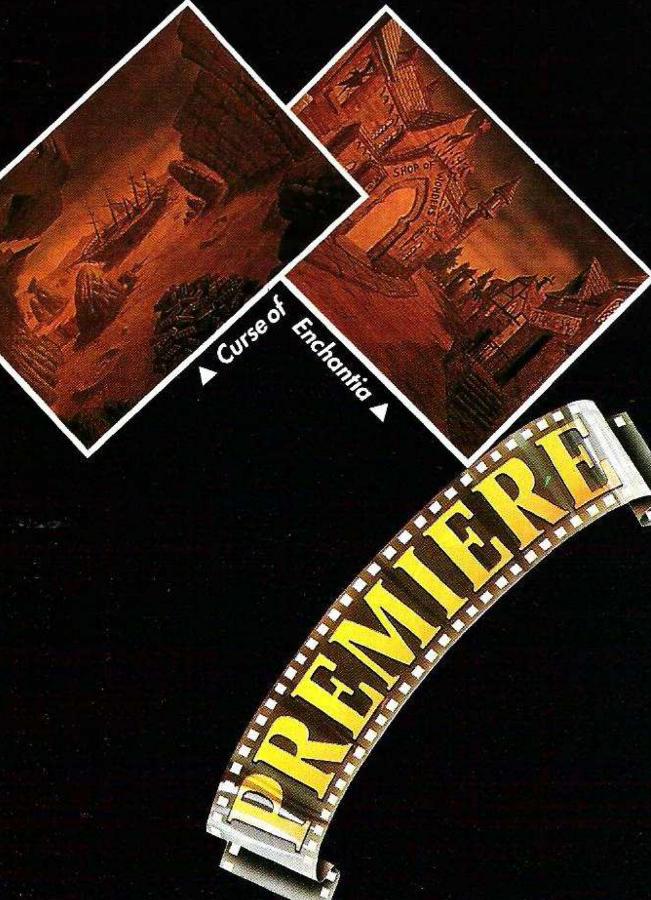
◀ THE NEXT ...



▲ *Achten Sie auf dieses Zeichen: ASM Titel 11/92*

Ahoi! Du bist soeben am ultimativen Ende dieser Ausgabe angekommen.
Jetzt ganz ruhig sitzenbleiben, am 9. Oktober Mutter, Freundin, kleinen Bruder oder Ehefrau zum Kiosk schicken, die neue ASM 11/92 (und nur die) holen lassen, das Werk unter die Oktoberausgabe schieben und fröhlich weiterblättern. Sind wir nicht dick, Mann?
Aber was ist in unserem dichtgeknüpften Informationsnetz hängengeblieben? Ein fetter Fisch ist sicher der Bericht über die wichtigste Messe in Europa - eben die ECTS. Die Angeltour zu Coktel Vision bescherte uns gleich zwei dicke Brocken in Form vom Ween-Adventure und Gobliins II, ob wir nur diesen Fang an Land kriegen oder sogar noch zwei Hechte mehr im Kescher haben, ist noch nicht klar - versprochen, wir kämpfen noch. Sicher ins Netz ist uns Curse of Enchantia und Premiere von Core gegangen. Einem Tauchkurs im Profibecken verdanken wir Einblicke in die Simulationen, von denen PC- und Amiga-Besitzer in den nächsten Jahren nur träumen können. Am Haken hängen auch die Bitmap Brothers mit Chaos Engine. Mit Fragen gelöchert sprang uns Popgröße Rick Wakeman freiwillig auf Deck der "MS ASM". Die Lademarke ignorierend, den Zoll umschifft und der Wasserpolizei im Nebel entkommen - voll bis unter den Süllrand laufen wir die Kioske und Briefkästen an. Okay, Du willst noch mehr? Kannst Du haben! Wilde Wettbewerbe, fettes Feedback, saustarker Secret Service, rassige Reportagen und einen schweren Sack mit ASM-Überraschungen, aus dem wir leider dieses Foto mit dem freundlichen Abenteurer-Team verloren haben. Mehr dazu in der 11/92.

Als dann,
Petri
Heil



▲ *Curse of Enchantia* ▲



"Mehr wird nicht verraten" ▲

. . . 11·92


ASM
FÜR 6,60 DM?
KLARO !
JETZT
NEU
DAS ASM KURZ ABO
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
aktueller software markt SPECIAL
POSTER: INDY 4
LÖSUNGEN:
INDIANA JONES 4
DARKSEED
ULTIMA 7
ELVIRA 2
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
FEILSCHEN IM ALL!
ELITE 2
DER KLASSIKER KEHRT ZURÜCK!
ACTION PUR!
LETHAL WEAPON 3
FALCON 030
DER NEUE ATARI
BRANDHEISS
MOTÖRHEAD
LEGEND OF KYRANDIA
SUMMER CHALLENGE
THUNDER FORCE 4
LOTUS 3
PREVIEW:
SO WIRD ULTIMA 7 PART 2
LORD BRITISH IM INTERVIEW!
nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per Abo erhältlich
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

ACCOLADE Ist in Frankfurt 

Ist in

Frankfurt ELECTRONIC ARTS Ist in Frank

furt 

Ist in Frankfurt 

Ist

in Frankfurt MICROPROSE SIMULATION • SOFTWARE Ist in Frank

furt 

Ist in Frankfurt 

Ist in Frankfurt Spectrum HoloByte® Ist in

Frankfurt 

Ist in Frankfurt



Ist in Frankfurt UBI SOFT Entertainment Software

Ist in Frank furt

Alle sind in Frankfurt, die unterhaltsame Software herausgeben. Alle bei der "World of Commodore" vom 26. bis 29.11.1992. Alle bei der großen Show von United Software. Fehlen nur noch Sie! Karten gibt´s beim ICP Verlag, Wendelsteinstr. 3, 8011 Vaterstetten, Tel. (08106) 4006.



Ist 



in

Curse of Enchantia

Nachdem er in das verfluchte Land [illegible] verschleppt wurde, findet sich Brad in schwere Ketten [illegible] Burgverlies wieder. Durch ein unterirdisches Höhlensystem kann er [illegible] Burg fliehen und trifft Wahrsager, Zauberer, Drachen, See-Elefanten, [illegible]dämonen und viele andere, vielgestaltige Wesen. Und nicht all[illegible] sind freundlich gesinnt!

Begleite Brad auf seiner Reise [illegible] Tal der Verlorenen, in den Eispalast und über den Friedhof. Hilf ih[illegible], einen sicheren Weg nach Hause zu finden.

"Curse of Enchantia" [illegible] es für den Commodore Amiga (Mind 1MB) sowie IBM [illegible] kompatible Geräte.

CORE
DESIGN LIMITED




Bomico GmbH Am Sudpark 12 D-6092 Kelsterbach Tel: 0610776060